Основная книга правил

v 1.0

DEATHWATCH™

Ролевая игра во мрачной тьме
41-ого тысячелетия

Обновления, другие книги, набор новобранцев, приём восхвалений и сбор багов:
https://vk.com/wh40krpg_rus

В книгу включены GM Kit Booklet, Know No Fear, Nemesis Incident и исправления эарты 1-1

Перевод:
Вступление – Суперпух
Глава I – Зарина Зелёная и Губкин Михаил
Глава II – Древние
Глава III и VIII – компиляция различных переводов
Глава IV – Роман Мальков
Главы V-VII, IX, XIV и XV – Губкин Михаил
Глава X – Voice of the Dark Gods и Губкин Михаил
Глава XI – Дамнэд
Глава XII – Веселый Консул
Глава XIII – Назар Журавський и Voice of the Dark Gods

Использованы многочисленные фрагменты перевода Древних: Суперпух, Дамнэд, WhD и Voice of the Dark Gods
Редактура: Губкин Михаил, Николай Котов, Lexa Timelles и Широхов Сергей
Фотошоп и шрифты: Сергей Анисимов
Вёрстка: Губкин Михаил

CREDITS

Deathwatch Designed by
Ross Watson
with additional concepts by Jay Little and Sam Stewart

Lead Developer
Ross Watson

Written and Developed by
Owen Barnes, Alan Bligh, John French, Andrea Gausman and Andy Hoare

Additional Writing
Mack Martin and Robin Everett-McGuirl

Based on Dark Heresy, Designed by
Owen Barnes, Kate Flack, and Mike Mason

Editing
Dylan Owen, Leigh Anne Reger, and Patrick Rollens

Graphic Design
Kevin Childress

Additional Graphic Design
Mark Raynor

Cover Art
Michael Phillippi

Interior Art
Alex Boyd, Matt Bradbury, Victor Corbella, Paul Dainton, Dave Gallagher, David Griffith, Des Hanley, Nikolaus Ingeneri, Nuala Kennedy, Igor Kieryluk, Anton Kokarev, Karl Kopinski, Stefan Kopinski, Clint Langley, Jorge Maese, Winona Nelson, Hector Ortíz, Michael Phillippi, Roberto Ricci, Karl Richardson, Skysoul Studios, Adrian Smith, Oliver Specht, and Theo Stylianides

Art Direction
Zoë Robinson

Production Manager
Gabe Laulunen

FFG Lead Game Designer
Corey Konieczka

FFG Lead Game Producer
Michael Hurley

Publisher
Christian T. Petersen

Games Workshop

Licensing Manager
Owen Rees

Head of Licensing
Paul Lyons

Head of Intellectual Property
Alan Merrett

Special Thanks
FFG wishes to give special thanks to all our playtesters (see page 396 for a complete list), especially Les Hedges of "No Guts, No Glory," who will be forever remembered as an inspiration and best friend to all who met him.

FANTASY FLIGHT GAMES

Fantasy Flight Games
1975 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

Copyright © Game Workshop Limited 2010. Games Workshop, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Role Play, Deathwatch, the foregoing marks' respective logos, Deathwatch, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe and the Deathwatch game setting are either ®, ™, and/or © Games Workshop Ltd 2000-2010, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. All rights reserved to their respective owners. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

ISBN: 978-1-58994-778-8 Product Code: DW01 Print ID: 781JUN10

Printed in China

For more information about the **Deathwatch** line, free downloads, answers to rule queries, or just to pass on greetings, visit us online at

.FantasyFlightGames.com

Оглавление

Предисловие 4
Не ведая страха 6
Игровые кости 8
Космические десантники 9
Путь космодесантника 17

Глава I: Создание персонажа 20
Создание вашего космодесантника 20
Шаг 1: Определение характеристик 23
Шаг 2: Выбор ордена 24
Шаг 3: Выбор специализации 24
Шаг 4: Передвижение, раны, очки Судьбы и опыт 25
Шаг 5: Стартовое снаряжение 26
Шаг 6: Оживление персонажа 26
Личность 29
Характер 30
Имя 32
Отыгрыш космического десантника 33
Способности космодесантника 34
Чёрные Храмовники 36
Кровавые Ангелы 39
Тёмные Ангелы 42
Космические Волки 45
Штормовые Стражи 48
Ультрадесант 51

Глава II: Специализации 54
Улучшения персонажа 55
Общие улучшения космических десантников 58
Улучшения Караула Смерти 65
Улучшения ордена 68
Апотекарий Караула Смерти 72
Библиарий Караула Смерти 76
Опустошитель Караула Смерти 80
Тактический десантник Караула смерти 84
Технодесантник Караула Смерти 88
Штурмовой десантник Караула Смерти 92

Глава III: Умения 96
Описания умений 98

Глава IV: Таланты и особенности 114
Получение талантов 114
Описания талантов 121
Особенности 142
Описание особенностей 142

Глава V: Арсенал 152
Реквизиция 152
Слава 153
Качество 154
Оружие 154
Свойства оружия 156
Стрелковое оружие 159
Болтерное оружие 159
Плазменное оружие 163
Мельта-оружие 164
Зажигательное оружие 165
Твёрдотельное оружие 166
Лазоружие 167
Гранаты и ракеты 168
Пусковые установки 170
Экзотическое оружие 171
Холодное оружие 172
Цепное оружие 172
Силовое оружие 172
Психосиловое оружие 175
Традиционное оружие 176
Модификация оружия 177
Боеприпасы 179
Специальные боеприпасы 180
Броня 182
Защитные поля 188
Реликвии 189
Реликвии ордена 189
Реликвии Караула Смерти 190
Символика ордена 192
Боевое снаряжение 194
Препараты и расходники 196
Инструменты 198

Оглавление

Кибернетические имплантаты 202
Сервиторы 204

Глава VI: Психические силы 206

Псайкеры в Империуме 206
Библиарии космического десанта 208
Психосилы в Deathwatch 210
Опасности Варпа 212
Психосилы 215
Психосилы Телепатии 216
Психосилы Прорицания 218
Кодексные психосилы 220
Психосилы Кровавых Ангелов 222
Психосилы Тёмных Ангелов 223
Психосилы Космических Волков 224
Психосилы Штормовых Стражей 225
Психосилы Ультрадесантников 226

Глава VII: Игровой процесс 228

Проверки 228
Основная механика 228
Проверки умений 228
Проверки характеристик 229
Длительные проверки 229
Встречные проверки 229
Сложность проверки 230
Роль Судьбы 231
Передвижение 232
Лазание 233
Прыжки 233
Плавание 234
Грузоподъёмность 235
Освещение 236
Полёт 236
Воздействие гравитации 237
Сплочённость 238
Режим отряда и режим одиночки 240
Способности режима одиночки 242
Кодексные одиночные способности 243
Орденские одиночные способности 245
Отрядные способности 247
Наступательные манёвры 249
Орденские наступательные манёвры 251
Оборонительные стойки 252
Операции 255
Подготовка 257
Исполнение 260
Награды 262

Глава VIII: Бой 264

Структурированное и повествовательное время 264
Обзор боя 264
Ошеломление 265
Инициатива 265
Действия 266
Описание действий 268
Атака 275
Обстоятельства боя 278
Травмы 281
Критический урон 282
Усталость 283
Урон характеристикам 283
Состояния и особый урон 292
Лечение 293

Глава IX: Мастер игры 296

Роль мастера 296
Основы 296
Оживление сеттинга 297
Темы Deathwatch 297
Стили игры 299
Тайны ордена 301
Награды: Знак доблести 304
Создание операций 306
Постановка задач 306
Очки ликвидации 307
Настройка Реквизиции 307
Архетипичные операции 308
Аспекты операций 310
Закадровые операции 314
Взаимодействие 315
Ужас и безумие 316
Страх 316

Безумие 318
Порча 322

Глава X: Империум Человечества 324
Божественный строй Империума 324
Карта Империума 328
Владения Императора 331
Варп 331
Планеты Империума 332
Галактика войны 334
Бессчётные лики врага 335
Войны Империума 337
Война на всех фронтах 338
Военная машина 340

Глава XI: Караул Смерти 344
Происхождение Караула Смерти 345
Организация Караула Смерти 346
Набор 349
Геральдика Караула Смерти 351
Экипировка Караула Смерти 351
Ксеноугрозы 352
Тиранидские флоты-ульи 353
Орочьи войны! 354
Воинства элдар 354
Экспансия тау 355
Вторжение поработителей 356
Возрождение древних 356
Операции Караула Смерти 357

Глава XII: Иерихонский рубеж 362
Карта Иерихонского рубежа 364
Варп-врата Иерихон-Пасть 366
Колодец Ночи 367
История Иерихонского рубежа 367
Инцидент Немезида 376
Владения Караула Смерти 378
Караульная крепость Эриох 379
Караульные станции 384
Боевые корабли 386
Хранители Караула 386
Политика и война 387
Ахиллов крестовый поход 391
Орфейский клин 394
Ахеросский клин 398
Зона боевых действий «Целлебос» 400
Аномалия Гадекса и Звёзды Харона 401
Достойные внимания миры Дальнего рубежа 403
Канийский клин 403
Фронт «Серый ад» 408

Глава XIII: Противники 412
Орды 413
Хаос 415
Тау 419
Тираниды 424
Неигровые персонажи 429

Глава XIV: Эвакуация 434
Вводная 434
Операция на Тантале 438
Найти и уничтожить 439
Зоны на карте 441
Стратегия отхода 446
НИП и антагонисты 447

Глава XV: Тень безумия 450
Обзор 450
Эриох 451
Барабан 454
Высокие поляны 461
В тылу врага 462
Западный континент 464
Последнее противостояние 466
Возвращение на Эриох 468
НИП и антагонисты 468

Часто задаваемые вопросы 470

Лист персонажа 472

Лист отделения 474

Оглавление

Предисловие

Думаю, справедливо, что идея исследовать вселенную Warhammer 40000 через ролевые игры существовала с тех пор как в далёком 1987 году Games Workshop опубликовала настольную игру *Warhammer 40000: Rogue Trader*. Богатая и разнообразная вселенная и её удивительные персонажи, казалось, предлагали по-настоящему захватывающий ролевой опыт. Но годы шли, а GW всё больше сосредотачивала усилия на настольной стратегии с миниатюрами, так что перспектива ролевой игры, посвящённой сорок первому тысячелетию, становилась всё более туманной, хоть никогда и не теряла своей притягательности. Некоторые называли эту гипотетическую игру Святым Граалем ролевого хобби. Многие и вовсе сомневались в том, что она когда-то увидит свет. Тем не менее, несколько лет назад Games Workshop наконец, взялась за дело, и в 2008 году выпустила **Dark Heresy**. Так мрачная тьма далёкого будущего открылась миллионам ролевиков. Популярность **Dark Heresy** превысила все ожидания и стало ясно, что идея ролевых игр о сорок первом тысячелетии сейчас сильна как никогда. Лицензия перешла к компании Fantasy Flight Games, что закрепило и развило успех начинания. FFG уже написала немало высококачественных дополнений к **Dark Heresy**, а в 2009 году запустила **Rogue Trader** – основную книгу правил второй игровой системы, и взялась за дополнения к ней. Столь богатый материал и растущая популярность обеих линеек сделали ролевые игры по Warhammer 40000 неотъемлемой частью вселенной ролевых игр.

Deathwatch, завершает триптих основных книг правил, посвящённых сорок первому тысячелетию, и вводит в игру космодесантников. То, что эта книга посвящена Адептус Астартес в некоторой степени объясняет всю структуру линеек. Я уже упоминал, что несколько лет назад небольшая группа людей в Games Workshop серьёзно обдумывала подход к выпуску ролевых игр. Насколько я помню, мы здорово волновались и многое обсуждали. В общем и целом, сложилось два противоборствующих лагеря. Одни считали космодесантников настолько сильными героями, что не видели смысла вводить их в игры вместе с простыми смертными, постольку астартес разрушили бы игровой баланс. Им возражали, что сорок первое тысячелетие без космических десантников просто немыслимо и неинтересно. Так создаём мы игру с космодесантниками или без? И то, и другое!

Фактически, мы пошли ещё дальше и набросали план, позволяющий расширить ролевой Warhammer 40000 третьей игровой системой. Это дало нам (по крайней мере на бумаге) интересное развитие всей ролевой вселенной и последовательного роста её персонажей. Мы определили тематику и дали названия трём основным книгам правил. **Dark Heresy** представит вселенную и обеспечит «питательную среду» низкоуровневым и неопытным героям под эгидой Инквизиции (такой формат был вдохновлён ранней и крайне успешной игрой Inquisitor от Games Workshop). **Rogue Trader** расширит горизонты и введёт, как более сильных персонажей, так и опасные приключения, а также, возможно, познакомит игроков с играбельным космодесантником. И, наконец, **Deathwatch** покажет астартес во всём их величии – совершенных воинов, противостоящих самым опасным врагам.

В итоге команда GW сделала только первую книгу правил, которая, вместе с предложенным нами планом развития, были переданы FFG вместе с лицензией. К нашей радости им понравилась, как книга, так и наш план; более того, они немедленно приступили к воплощению второй и третьей книги в реальность. По ходу работы Росс и его команда неизбежно должны были несколько адаптировать первоначальные идеи. Наряду с некоторыми существенными изменениями и дополнениями они создали огромное количество оригинального материала. Так появилась удивительная серия ролевых игр, в чём вы можете убедиться самостоятельно, изучив книгу, которую читаете прямо сейчас. Столь качественная реализация ранних идей, а также преданность и приверженность FFG идеям вселенной, чрезвычайно радуют нас, сотрудников GW, стоявших у истоков. Приятно осознавать, что Святой Грааль не только обретён, но и находится в талантливых руках. Сорок первое тысячелетие может быть тёмным и мрачным, но будущее вселенной выглядит очень светлым.

Алан Мерет
Games Workshop, 2010 год

Это сорок первое тысячелетие...

Вот уже более сотни веков Император недвижимо восседает на Золотом троне Земли. По воле богов он – Повелитель Человечества, господин миллионов миров и вождь неисчислимых армий. Он – гниющий труп, незримо поддерживаемый силой Тёмной эры технологий. Он – правитель Империума, падальщик, которому каждый день приносят в жертву тысячу душ, и потому он никогда не умрёт.

В своей несмерти Император продолжает вечное бдение. Могучие боевые флоты пересекают наполненные демонами бездны Варпа, через которые пролегает единственный путь между дальними звёздами, а их путь освещает Астрономикон, психическое воплощение воли Императора. С Его именем на устах огромные армии ведут сражения на бесчисленных мирах. Величайшие его солдаты – Адептус Астартес, космические десантники, созданные биотехнологиями супервоины. Имя их товарищам по оружию – легион: это Имперская Гвардия и неисчислимые силы планетарной обороны, вечно бдительная Инквизиция и техножрецы Адептус Механикус – вот далеко не полный их список. Но даже этих сил едва хватает на то, что сдерживать постоянную угрозу ксеносов, еретиков, мутантов и того, что неизмеримо страшнее.

Быть человеком в эти времена – значит быть одним из неисчислимых миллиардов. Значит жить при одном из самых жестоких и кровавых режимов, которые только могут существовать. Забудьте о мощи технологий и наук, ибо забыто столь много, что новый расцвет невозможен. Забудьте обещания прогресса и понимания, ибо во мрачной тьме далёкого будущего есть только война. Нет мира среди звёзд, лишь вечность бойни и резни под смех кровожадных богов.

Не ведая страха

Добро пожаловать на передовую, боевой брат! **Deathwatch** – это ролевая игра, в которой игроки принимают роли могучих суперсолдат-космодесантников, выполняющих самые ответственные задания во мрачной тьме далёкого будущего. Персонажи игроков образуют ликвидационную команду Караула Смерти, отборного воинского братства, борющегося с враждебными ксеносами и мерзкими демонами на Иерихонском рубеже – регионе Империума, опустошённом войной и стоящем на грани гибели.

Роль Караула Смерти в Империуме – защищать Человечества от скверны ксеносов и иных угроз. Его воины находятся на переднем крае войны за выживание Человечества во враждебной вселенной. Караул набирает космических десантников со всего Империума, так что происхождение, опыт, верования и традиции его членов резко различаются. Персонажи игроков будут происходить из разных орденов, а потому они могут с трудом находить общий язык, считать друг друга соперниками или загадочными незнакомцами.

Братство космодесантников похоже на рыцарей Круглого стола – здесь каждый уже великий воин и герой со своей историей и традициями. Каждый караульный отличается от братьев по родному ордену характером, совершёнными подвигами да и просто тем, что его отобрали для службы в Карауле. Сражаясь бок о бок с товарищами по ликвидационной команде космодесантники должны научиться забывать о разногласиях и действовать как единый организм – или погибнуть в нескончаемой битве с волнами чуждых человечеству врагов.

Deathwatch рассказывает о специальных операциях, что проводят величайшие герои, которым противостоят опаснейшие враги, каких только может предложить вселенная *Warhammer 40000*. Однако, не менее важно учитывать ролевые возможности, предоставляемые Караулом Смерти: составляющие ликвидационную команду космодесантники – могучие и влиятельные воины, но зачастую именно отказ от собственного «я» и готовность пожертвовать гордостью ради победы и составляют здесь большую часть драматургии.

Во время операций вы и ваши товарищи можете заслужить славу, обретёте опыт и признание, а также получите специальное снаряжение, что доверяют только самым уважаемым боевым братьям. Вы столкнётесь с тяжёлыми испытаниями – от ненасытных тиранов улья до мучительных решений – пожертвовать жизнью ради спасения имперского мира или бросить его на произвол надвигающейся ксеноармады.

Что такое ролевая игра?

В ролевой игре (или RPG) вы создаете себе альтер-эго, вымышленного персонажа, который будет вашим воплощением в мире игры. Возможно, вы придумаете себе умелого воина, мудрого мистика или вдохновляющего лидера. Затем вы и ваши друзья проводите своих персонажей через серию приключений. Представьте криминальную драму, приключенческий боевик или военный эпос, которые вы не просто смотрите или читаете, но управляете действиями одного из персонажей, принимаете за него решения, и даже говорите за него. Вместо того, чтобы просто наблюдать за ходом повествования, вы сами воздействуете на него и даже определяете его исход.

Каким образом вы можете повлиять на эти события? Как вы решаете, что происходит? Ролевые игры, такие как **Deathwatch**, имеют свои правила, описывающие, как создать персонажа и заставить его взаимодействовать с миром игры. Правила охватывают перестрелки, погони и даже изучение летописей на давным-давно заброшенной космической станции, не говоря уже обо многом другом. Часто правила требуют бросать кости; некоторые результаты означают успех, а другие провал. Правила задают структуру игры и служат руководством, а кости добавляют элемент случайности. В конце концов, успех не был бы таким сладким, если бы у вас не было возможности неудачи! Прыжок с одной скалы на другую становится гораздо более захватывающим, когда малейшая оплошность (неудачный бросок костей!) может привести персонажа к падению в бездонную пропасть!

На первый взгляд ролевые игры, такие как **Deathwatch**, переполнены правилами. Однако, прочитав книгу, вы поймёте, что правила на самом деле довольно просты, интуитивно понятны и легко запоминаются. Чтобы рассудить, как в том или ином случае применяются эти правила, в игре всегда есть мастер игры (или МИ). Мастером можете быть вы или один из ваших друзей, выбранный вами для того, чтобы приводить вашу группу к общему согласию. В отличие от всех остальных, мастер не управляет одним персонажем. Вместо этого он ведёт всю игру, рассказывает историю и описывает множество ситуаций, которые при этом происходят. Он контролирует людей, которых ваш персонаж встречает в игре, играет за противников и описывает странные события, исходя из чего вы принимаете решения. Мастер – это рассказчик и судья.

Все остальные игроки управляют своими персонажами в мире, где происходит эта история. Эти персонажи называется игровыми персонажами (ИП). Во время игры игроки описывают мастеру намерения и действия своих героев, а он решает (на основе правил), будут ли эти действия успешными или неудачными, и как их слова и дела влияют на историю.

СОДЕРЖИМОЕ КНИГИ

Deathwatch разделён на пятнадцать глав. Вот они:

Предисловие

Эту главу вы читаете прямо сейчас. Она рассказывает о **Deathwatch** и ролевых играх в целом.

Глава I: Создание персонажа

Из неё вы узнаете как создать персонажа.

Глава II: Специализации

Специализация – это роль вашего персонажа в Карауле Смерти и ликвидационной команде. Также здесь описано, как развивать вашего героя по ходу игры.

Глава III: Умения

У каждого персонажа есть целый ряд приобретённых умений, от Бдительности до Тактики, которые он может использовать. Они описываются именно в этой главе.

Глава IV: Таланты и особенности

Каждый персонаж обладает особыми способностями, делающими его уникальным – от Болтерного шквала до Сверхъестественной скорости. В этой главе описываются таланты и особенности.

Глава V: Арсенал

В этой главе вас ждёт рассказ об оружии, броне, снаряжении и других инструментах, которые ваш космодесантник может использовать или встретить.

Глава VI: Психические силы

Сверхъестественные силы равно могущественны и опасны. Психические способности библиариев отличаются от трюков, на которые способны обычные псайкеры, и эта глава объясняет, на что эти силы способны..., а также, что происходит, когда они выходят из-под контроля.

Глава VII: Игровой процесс

Эта глава разъясняет, как совершать проверки умений, тратить очки Судьбы, а также совершать иные действия.

Глава VIII: Бой

В **Deathwatch** вам часто придётся сталкиваться с ксеноврагами на поле брани. Из этой главы вы узнаете, как происходят сражения и как мастер управляет их ходом.

Глава IX: Мастер игры

Мастер играет особую роль в любой игре, и эта глава рассказывает, как лучше всего делать такую работу. Также она содержит правила на безумие и получение Опыта.

Глава X: Империум Человечества

В этой главе описыван Империум Человечества во всей его неувядающей славе.

Глава XI: Караул Смерти

Караул Смерти – это элитная организация космических десантников со всей галактики. Эта глава рассказывает о Карауле в целом – от его истоков, до текущего состояния.

Глава XII: Иерихонский рубеж

В этой главе описывается исходный сеттинг **Deathwatch** – Иерихонский рубеж. Это лишь беглый обзор региона и его самых важных мест и событий, таких как караульная крепость Эриох, Ахиллов крестовый поход и его клинья. Именно в этой главе мастер может найти массу возможностей запустить кампанию **Deathwatch**.

Глава XIII: Противники

Галактику населяет бесчисленное множество смертоносных существ, и в этой главе приведены описания и игровые правила различных противников, которых можно встретить на Иерихонском рубеже.

Глава XIV: Эвакуация

Приключение, которое отлично подходит для вашей первой игры в **Deathwatch**. В тяжёлой гонке со временем боевым братьям предстоит защитить драгоценные знания от великой опасности.

Глава XV: Тень безумия

Приключение из «Набора мастера». Боевым братьям предстоит обезвредить древние и невероятно опасные ксеноустройства, опередив тау, способных невольно разбудить дремавшие тысячелетиями ужасы.

Игровые кости

В основе игромеханики **Deathwatch** лежат десятигранные игровые кости, иногда для удобства называемые «кубами». Такие кубы можно купить в Интернете или в любом магазине настольных ролевых игр. Скорее всего, вы сможете приобрести их в том же магазине, где купили эту книгу. Мастер и каждый из игроков должен иметь хотя бы пару кубов – желательно, разных цветов.

В правилах игры одна десятигранная кость именуется 1к10, две – 2к10 и так далее. **Deathwatch** также часто требует от игроков выбросить случайное число от 1 до 100. Такой бросок называется «процентным» и кратко обозначается как к% или 1к100. В таком случае возьмите два к10 и назначьте одну кость «костью десятков», другую – «костью единиц». Использование разноцветных костей сильно упростит задачу. Обратитесь к таблице А-1: Примеры процентных бросков, чтобы понять, как это работает

Важно различать 2к10 и процентный бросок. При броске 2к10 (или большего количества костей – 3к10 и так далее) результаты бросков просто складываются.

Пример

Атрей, космодесантник из Тёмных Ангелов, попал под взрыв фраг-гранаты, наносящей 2к10 единиц взрывного урона. Мастер бросает два десятигранника, и ему выпадает «9» и «7». Он складывает значения кубов и получает 16 очков урона.

Иногда требуется совершить бросок 1к5, для этого игрок просто бросает к10, делит результат пополам и округляет результат вверх.

Пример

Взрыв фраг-гранаты был достаточно мощным, чтобы нанести критическое урон. Сверившись с подходящей таблицей критического урона, мастер обнаруживает, что в дополнение к обычному урону, Атрея отбрасывает на 1к5 метров. Он совершает бросок к10 и получает 5, что округляется до 3 (5÷2=2,5, округляется до 3). Беднягу Атрея отбрасывает взрывом на три метра.

Таблица А-1 Примеры процентных бросков

Кость десятков	Кость единиц	Результат
7	3	73
3	7	37
2	0	20
0	2	02
0	0	100

Что вам понадобиться для игры в Deathwatch

Чтобы сыграть в **Deathwatch** вам понадобиться

- Эта книга
- Три-четыре человека
- Спокойное место, где можно играть (просто усядьтесь вокруг стола)
- Три-четыре часа свободного времени
- Несколько десятигранных костей (по две штуки на игрока)
- Бумага
- Карандаши и резинка
- Закуски, напитки и т.д.

Десятигранные кости легко найти в том же магазине, где вы купили эту книгу или в Интернете, где легко достать кубы любых форм и размеров. Если у вас есть принтер, вы можете напечатать листы персонажей (взяв за образец тот, что приведён в конце книги) для каждого игрока

Чтобы проще представлять происходящее вы можете использовать миниатюры, что будут изображать ваших героев и их противников. Модели от компании Games Workshop подойдут лучше всего – ищите их на сайте www.games-workshop.com.

Космические десантники

"Они будут чисты сердцем и сильны телом, незапятнаны сомнениями и свободны от гордыни. Они будут яркими звёздами в небесных битвах, Ангелами смерти, чьи сияющие крылья несут скорое уничтожение врагам Человека. Да будет это так тысячи раз на протяжении тысяч лет, до самого конца вечности и распада смертной плоти"

– Робаут Жиллиман, примарх Ультрадесанта

В раздираемой войной вселенной сорок первого тысячелетия, ужасные силы угрожают самому существованию человечества. Орки, тираниды и другие чужаки опустошают целые системы, и сама человеческая душа находится под постоянной угрозой со стороны демонических сил Хаоса. Противостоят неисчислимым полчищам врагов Имперская Гвардия, исполинские военные машины легионов титанов и самые могучие из всех воинов – космодесантники легионов Астартес.

Космодесантники – лучшие воины Империума. Генетически измененные для того, чтобы стать идеальными бойцами, они намного сильнее и выносливее, чем абсолютное большинство людей. Космодесант разбит примерно на тысячу орденов, в каждом из которых насчитывается около тысячи воинов, поделенных на десять рот по сто боевых братьев в каждой. Каждый орден – независимая армия с собственными космическими кораблями, способная мгновенно дать отпор любой угрозе Империуму. Каждый орден гордится своей историей и достижениями, и каждый имеет собственную геральдику и цветовую схему. Эти знаки отличия создаются при основании ордена, и их с гордостью наносят на доспехи и боевые машины. За всем снаряжением космодесантников ведут тщательный уход, а многие образцы оружия и экипировки покрыты сложным рукописным текстом, что повествует о благородных победых в славных военных походах.

Космодесантник – неистовый воин, а его ужасающая сила подкреплена нечеловеческими навыками. Он вооружен грозным болтером, священным оружием опустошения, активно-реактивные заряды которого взрываются внутри жертвы. Его защищает силовой доспех, спасающий от ожесточенного вражеского огня, усиливающий удары и позволяющий выжить практически в любой окружающей среде. Космодесантник – результат бесконечных тренировок и генетического изменения, превративших простого смертного в самого опасного воина во всей известной вселенной и наиболее безжалостную машину убийства в арсенале Империума.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ КОСМОДЕСАНТА

Из тысячи существующих ныне орденов, немногие избранные могут проследить свою историю, уходящую корнями в то время, когда, более чем десять тысяч лет назад, Император Человечества ходил среди людей. В те далёкие дни Император создал примархов – двадцать бессмертных воинов, которые должны были стать его полководцами и соратниками в Великом крестовом походе, призванным объединить разрозненные и изолированные человеческие миры. Примархи обладали колоссальной мощью, которой не было равных в галактике. Именно тогда были созданы и первые космодесантники зарождающегося Империума – ослабленный в сотни раз (ибо никакое человеческое тело не могло вместить в себя столь значительную силу) генокод примархов был передан простым смертным, Каждый примарх возглавлял легион космодесанта – воинство, намного превосходившее по численности любые созданные позже ордены.

Имена примархов не забылись даже спустя тысячелетия, и истории об их подвигах стали легендами. Имена Льва Эль'Джонсона, Лемана Русса, Рогала Дорна и ангелокрылого Сангвиния с благоговением произносят на всех человеческих мирах. С большим почтением относятся разве что только к самому Императору. Другие же имена стали проклятиями, ибо часть примархов восстала против Императора и последовала за Гором, сильнейшим из них, когда он поднялся на борьбу против человечества.

В самый разгар Великого крестового похода, Гор повёл перешедшие на его сторону легионы против верноподданных, оставшихся на стороне Императора. Миры полыхали во имя Тёмных богов, а ужасам тех времён не было равных и по сей день. Что именно творилось в те тёмные времена – почти неизвестно, ибо знания покрыты туманом времени или приукрашены мифами, в которых великаны ступают по мирам громовыми шагами и планеты трещат под их весом.

Вероломные сторонники мятежного магистра войны Гора уничтожали всё на своём пути до тех пор, пока не столкнулись с верными Повелителю Человечества

легионами, защищавшими стены Императорского Дворца на Терре. Силы тьмы сгущались вокруг очагов человечества, но отчаянное время потребовало отчаянного решения. Сангвиний, примарх Кровавых Ангелов, и Рогал Дорн, примарх Имперских Кулаков, вместе с храбрейшими воинами пожелали сопровождать Императора и дать бой Гору на его боевой барже, вышедшей на орбиту Терры. Они телепортировались на корабль, но, из-за тёмного колдовства, оказались рассеяны по всему поражённому порчей судну. В конце концов, Император лицом к лицу встретил магистра войны, но не успел спасти Сангвиния, которого Гор убил, услышав отказ ангелоподобного примарха встать на сторону Хаоса. Тем не менее, говорят, что Сангвиний смог ранить своего бывшего брата. Гор и Император сошлись в битве духа и плоти. Гор, напитанный силой Тёмных богов, смертельно ранил Императора, но воля Повелителя человечества оказалась сильнее – собрав всю свою мощь, он сразил вероломного сына одним, последним ударом. Гор был уничтожен, и с его смертью легионы-предатели дрогнули. Когда Дорн и Имперские Кулаки, наконец, пробились к логову мятежного магистра войны, они нашли израненное и покалеченное тело Императора, и, говорят, их горестные крики достигли Терры, находящейся далеко внизу.

Рогал Дорн, самый решительный и непреклонный из всех примархов, вернул тело своего повелителя обратно на Терру, и, повинуясь приказам искалеченного Императора, подключил его к Золотому трону, который и по сей день поддерживает его существование постоянными жертвоприношениями и причудливыми механизмами. Последователи Губительных сил были разгромлены, но эта победа далась страшной ценой. Братство примархов было расколото, судьба Империума и всего человечества, какой видел её Император – загублена, а последняя надежда на воплощение его мечтаний – навсегда утеряна. Выкованная им галактическая империя была разрушена и потребовались много лет, чтобы окончательно разбить всех предателей и загнать их в Око Ужаса. Жертвы исчислялись миллиардами, а бесчисленные миры превратились в безжизненные пустоши до того, как бушующее пламя Ереси удалось потушить, хотя Человечество всё ещё стояло на краю гибели.

Ересь Гора выявила недостатки в генокоде некоторых легионов, которые усугубились из-за того, что космодесанту было необходимо поддерживать огромную численность для участия в ужасных войнах, бушевавших в то время. Коварные силы Хаоса смогли воспользоваться этой порчей, чтобы обратить Гора и многих космодесантников под его командованием против Императора. Когда Гор был повержен, вооружённые силы Империума пришлось перестроить, дабы эта катастрофа не могла повториться.

Легионы космодесанта были разбиты на ордены – один орден сохранял имя легиона-основателя, а все остальные становились новыми орденами с новыми именами. Это событие известно как Второе основание, а за минувшие десять тысячелетий прошло ещё больше двадцати Оснований. Сколько точно орденов появилось после Ереси Гора – неизвестно, ибо многие документы неполны или утеряны, а в последующие тысячелетия были созданы и уничтожены целые ордены. Доподлинно известно, что сейчас по всему Империуму разбросано чуть более тысячи орденов, и каждый представляет собой братство лучших воинов Человечества.

«КОДЕКС АСТАРТЕС»

"Они будут моими отборными воинами – те, кто полностью отдаёт себя мне. Как вылепленным из глины, я придам им форму и в пламени войны обожгу их. Они будут обладать железной волей и стальными мускулами. В лучшую броню я одену их и вооружу мощнейшим оружием. Они не будут страшиться ни чумы, ни болезни, и зараза не будет отравлять тела их. Их тактика, стратегия и техника будут идеальны, и ни один противник не сможет превзойти их в битве. Они будут моим бастионом против Ужаса. Они – Защитники Человечества. Они – мои космодесантники, и да не познают они страха"

– вступление, «Кодекс Астартес» (апокриф Скароса)

События Ереси Гора заложили основы Империума. Первые верховные лорды Терры создали структуру Адептус Терра и их вассалов – планетарных губернаторов. Одним из наиболее важных достижений была реорганизация вооружённых сил Империума, которую почти в одиночку провёл примарх легиона Ультрадесанта Робаут Жиллиман, который, с присущими ему скоростью и эффективностью, продумал структуру Имперской Гвардии и Имперского Флота, а также, что наиболее важно, написал «Кодекс Астартес» – поражающий воображение труд, лежащий в основе организации и тактических доктрин космодесанта.

«Кодекс Астартес» описывает, как космодесант должен осуществлять набор и как долго должны протекать тренировки. Генетические хранилища, используемые для выращивания имплантатов, превращающих обычного человека в могущественного космодесантника, должны тщательно контролироваться, а органы – подвергаться множеству обязательных проверок чистоты. Молодые посвящённые должны проходить строгие испытания тела и духа, и только лучшие могут попасть в орден.

Адептус Терра создали генетические хранилища, где выращивается и хранится геносемя космодесанта. Каждый орден пополняет эти запасы, и они же используются для основания новых орденов. Геносемя разных орденов астартес хранится отдельно друг от друга, чтобы предотвратить загрязнение.

Геносемя легионов-предателей вечно пребывает в стазис-поле, хотя многие считают, что этот опасный материал должен быть уничтожен. Держа в руках хранилища геносемени, Адептус Терра может полностью контролировать космодесант. Сейчас только Адептус Терра имеют право уничтожить или создать орден космодесанта.

Второе основание было проведено через семь лет после смерти Гора. Действующие легионы были раздроблены и переформированы в более гибкие, но уступающие числом формирования. У легионов не было ограничения по численности, но новые боевые подразделения не могли насчитывать более тысячи воинов. Эти новые формирования именовались орденами, и именно орден будет признан классической организационной единицей космических десантников. И никогда более не будет один человек иметь власть над столь силой столь могущественной, как легион космодесанта.

Существующие легионы были поделены на новые ордены. Один орден сохранял имя и цвета легиона-основателя, тогда как остальные брали новое имя и геральдику. Большинство легионов были разделены на пять или меньше орденов, однако Ультрадесантники – на то время самый многочисленный из легионов – были поделены множество раз. Точное число новых орденов, произошедших от Ультрадесанта неизвестно:

в самом древнем, из известных, экземпляре «Кодекса Астартес» (называемой апокрифом Скароса) говорится нам о двадцати трёх, однако их названия не приводятся.

В результате Второго основания, генокод Ультрадесантников стал предпочитаемым для большинства последующих оснований. Ордены Второго основания, произошедшие от разделения Ультрадесантников, часто называются Прародителями, или «перворожденными». Все ордены-прародители почитают Робаута Жиллимана как отца-основателя и покровителя.

Также «Кодекс Астартес» описывает тактические роли, снаряжение и знаки различия космодесантников. Эти принципы развивались веками, и «Кодекс Астартес» сорок первого тысячелетия – это тщательно продуманный трактат, объединяющий в себя мудрость сотен военных мыслителей всех исторических эпох. Некоторые из его положений выглядят мелкими и узколобыми, вряд ли достойными великого ума примарха. Другие описывают историческое сражения с замечаниями по тактике и решениям командиров. «Кодекс Астартес» почитается как священное писание, и множество орденов считают эти рекомендации одобренными самим Императором.

Ортодоксальные ордены

Ордены, ревностно следующие учению «Кодекса Астартес», обычно именуют «ортодоксальными». Эти космодесантники придерживаются модели организации и тактических доктрин, изложенных в «Кодексе». Из всех ортодоксальных орденов наиболее известны Ультрадесантники – собственный орден Робаута Жиллимана. Большинство орденов, однако, не так жёстко придерживаются кодексных наставлений в том, что касается организации, тактики и других аспектов. Существуют ордена, чья численность превосходит дозволенную. Определяющим фактором для ордена остаётся его родной мир и личность примарха. Типичный пример тому – Кровавые и Тёмные Ангелы. Некоторые ордены значительно отличаются от ортодоксальных, и следуют кодексу лишь частично или вовсе отвергают его. Наиболее известный из этих «диких» орденов – Космические Волки, чей упрямый примарх Леман Русс формировал его, не опираясь ни на что, кроме собственных суждений.

Адептус Терра никогда не требовал дословного соблюдения «Кодекса». Сама возможность его полного соблюдения сомнительна. Однако, в последующих Основаниях, власти предержащие всегда предпочитали брать генокод Ультрадесанта и создали на его основе множество ортодоксальных орденов. С течением времени, некоторые ордены отклонились от строгого соблюдения «Кодекса», породив собственные толкования этого труда, но большинство остались верны принципам, заложенным Робаутом Жиллиманом много тысячелетий назад.

Последующие основания

История Империума после Ереси Гора, постоянно прерывалась периодами восстаний и беззакония, когда баланс сил резко менялся, а история переписывалась заново. Многие последующие Основания производились именно в это время, отчего установить точную дату становления некоторых орденов почти невозможно. Считается, что из тысячи известных ныне орденов, больше половины произошли от Ультрадесанта – либо непосредственно от них, либо от орденов-прародителей Второго основания.

Сколько новых орденов появилось во время Второго основания – неизвестно. Большинство документов было утеряно в эру Отступничества – одного из самых беспокойных периодов в истории Империума. По всей вероятности, некоторые ордены Второго основания были уничтожены, и о них не сохранилось никаких сведений. Другие исчезли позже, и от них остались лишь имена.

Внутренней организации ордена посвящен огромный раздел «Кодекса Астартес». Каждый из орденов насчитывает около тысячи воинов и делиться на десять рот по сто космодесантников в каждой. Воины в ротах разделены на десять отделений по десять человек, возглавляемых сержантом. В дополнение к этим стандартным боевым единицам, каждая рота включает в себя капитана, знаменосца, капеллана и апотекария.

Каждая рота, за исключением разведывательной, располагает парком бронетранспортёров «Носорог» для своих отделений и офицеров. Первая рота так же снаряжена «Лэнд Рейдерами» - единственными машинами, способными перевозить отделения терминаторов. Дредноуты обычно остаются с ротой, в которой служили при жизни, так как их устрашающее присутствие в разы увеличивает боеспособность их братьев.

Отбор и посвящение

Каждый орден по-своему набирает молодых воинов для пополнения своих рядов. Многие ордены расположены на одном-единственном мире и проводят отбор исключительно из местных жителей, испытывая достойных кандидатов и отсеивая всех, кроме самых сильных и преданных. Эти миры часто бывают технологически отсталыми, а их в обществе часто выделяется сильное воинское сословие, где мальчики, всё чаще и чаще проявляющие свои таланты, имеют шанс влиться в ряды космодесантников, которых местные обычно называют «звёздными воинами», «небесными рыцарями» и так далее. Так как дикие миры грубы, примитивны и неукротимы, из их уроженцев получаются отличные астартес. Впрочем, в проявлении истинной свирепости и нездоровых инстинктов убийцы, мало кто способен превзойти кровожадных подонков, наводняющих самые тёмные глубины миров-ульев. Правительство обычно бросает таких выросших на жестоком социальном дне улья беспощадных убийц на произвол судьбы. Такие люди – идеальные кандидаты в Космодесант. Порой целые банды негодяев принудительно попадали на испытания. Впрочем, некоторых рекрутов набирают на более цивилизованных мирах Империума, но это редкое исключение.

Планеты, с которых орден набирает пополнение, подвергаются тщательным обследованиям апотекариями и капелланами. Генетическая чистота населения должна сохраняться и обеспечивать своим носителям качества, подходящие для будущих космодесантников. Не меньше заботятся и о духовном благополучии планеты, дабы не допустить влияния Губительных сил. Как правило, астартес наблюдают за «своим» миром издали – общество редко прямо контактирует с космодесантом или даже Империумом. Офицеры ордена могут посещать туземцев раз в поколение, и это событие обрастает мифами и легендами. Перед могущественными воинами, пришедшими со звёзд благоговеют, и их слово – закон.

Испытания могут быть самыми разнообразными, но все они настолько сложны, что лишь немногие могут преодолеть их. Потерпевшие неудачу могут даже выжить, хотя испытания зачастую принимают форму ритуальных битв, охот на великого зверя или просто требуют проявить невероятную силу и храбрость. Горстку претендентов, коих сочли достойными, астартес забирают с собой – эти люди больше никогда не увидятся со своими родными.

Иметь сына, избранного космодесантниками – это великая честь для семьи, даже в обществе, имеющем самые примитивные представления о галактике и своём месте в ней. Космические Волки – тому пример. Волчьи жрецы отбирают из враждующих племен их родного Фенриса самых сильных и отважных юношей, в то время как Ультрадесантники традиционно ищут кандидатов в лучших

тренировочных лагерях на целой группе звёздных систем, именуемых Ультрамаром.

Другие ордены могут вовсе не иметь родного мира, а бороздить галактику на борту огромных флотов линейных кораблей и набирать новобранцев либо сразу с нескольких миров, либо на любом театре военных действий, где им довелось сражаться. Примерами орденов, базирующихся на флоте, могут служить Чёрные Храмовники и Тёмные Ангелы.

Пройдя испытания, молодые претенденты становятся неофитами – для них начинается режим тренировок и биологического совершенствования. Каждый орден имеет собственные традиции инициации, овеянные легендами и секретами. Часто одновременно с физической подготовкой новобранец проходит и биогенетическую терапию. Одновременно с телесным изменением происходит и духовное, и оба подкрепляются боевым опытом и обязательными ритуалами.

Природа таких обрядов может очень отличаться. Одни торжественно поминают самопожертвование, на которое пошёл Император ради всего человечества. Другие устраивают бурные празднования, следуя обычаям своей родины. Хватает кровожадных и варварских орденов, что проводят ритуалы кровопускания, наносят своим новобранцам шрамы или отсекают конечности. Так или иначе, эти таинства жизненно важны для ордена, и неофит обязан участвовать в них, чтобы стать настоящим братом по оружию другим воинам.

Большинство кандидатов не переживает суровых тренировок. Одни калечатся на поле брани, в других ритуалы выявляют духовную ущербность, из-за чего неофит может быть изгнан, и дороги в орден ему больше не будет.

В некоторых случаях неофит может нарушить одно из правил ордена, и боевое ранение может оказаться предпочтительнее наказания. С непригодным неофитом может случится многое. Чаще всего их ждёт чистка разума и превращение в орденских слуг и рабов. Некоторым повезет меньше: их превратят в сервиторов – безмозглых биомеханических автоматов, которые могут только помогать орденским технодесантникам в тяжёлых и часто опасных работах. Очень редко таким неудачникам удаётся стать слугами, ведущими хозяйство ордена, даже самый важный приказчик в глазах боевых братьев остаётся простым прислужником.

Генетическое посвящение

Испытания, которые претендент обязан пройти до того, как станет неофитом, суровы и трудны, но процесс, благодаря которому он станет космодесантником, во много раз изнурительнее. В последние несколько лет юноша будет хирургически изменён: несколько уникальных органов, вживлённых в его тело, медленно превратят его в космодесантника. Каждый из этих органов выращён из значительно ослабленного генетического материала одного из примархов, а через них – связан с самим Императором. Таким образом, космодесантники – это наследники и потомки Повелителя Человечества.

Различные имплантаты могут значительно изменить телесное и духовное состояние кандидата. Большинство изменений контролируются природными гормонами и динамикой роста, отчего имплантаты могут оказаться неэффективными или не полностью функциональными, если они были внедрены кандидату на определенных стадиях развития организма. Рекруты обязательно должны быть достаточно молоды. Не меньше важна и тканевая совместимость – в противном случае органы могут не развиться должным образом.

Третье условие – психическое соответствие. Некоторые имплантаты могут развиться только в пригодном состоянии, созданном гипнотерапией. Поэтому рекрут должен быть восприимчив к таковому.

Эти условия означают, что очень немногие даже пережившие испытания, смогут стать космодесантниками. Кандидаты должны быть мужчинами, так как зиготы сочетаются только с мужскими гормонами и тканями. Кроме того, необходимы тесты на тканевую совместимость и психологический отбор. Если эти проверки окажутся удачными, кандидат становится неофитом. После вживления всех органов и сопутствующих химических и гипнотических терапий, кандидат будет готов занять своё место в десятой роте. Обычно шестнадцатилетний неофит становится разведчиком и служим им до восемнадцати лет, но гормональные изменения, вызванные всеми перенесёнными процедурами делают новобранцев-астартес сильнее и крепче обычных смертных.

Хотя ордены выбирают только наиболее подходящих кандидатов, не все неофиты выживают и становятся космодесантниками. Если имплантаты развиваются неправильно, метаболизм молодого астартес становится слишком нестабильным. Он может впасть в кататонию или страдать от приступов гиперактивности. В худшем варианте, он может даже умереть. Те несчастные, что не умерли, почти всегда получают сильнейшую психическую травму, превращаются в безжалостных маньяков или бездумных идиотов. Если орден полностью укомплектован, этих неудачников могут избавить от страданий. Однако если орден имеет слишком мало воинов, им могут позволить жить, или свести в особые боевые единицы. Кто всё же сможет контролировать психические отклонения, будет завербован в штурмовые отряды смертников.

Геносемя

Существует девятнадцать разновидностей геносемени, соответствующих девятнадцати сверхчеловеческим органам, хирургически вживляемых космодесантнику. Так как большинство орденов существует тысячи лет, геносемя некоторых мутировало. Это привело к изменению в истинной природе выращиваемых органов. Такие изменения могут иногда сделать имплантат бесполезным: например, у Имперских Кулаков отсутствует орган, называемый железой Бетчера, позволяющий космодесантнику плеваться коррозийным ядом. В других случаях, изменения в органах могут уменьшить его эффективность или просто оказать странное воздействие – кожа Саламандр, к примеру, имеет

угольно-чёрный цвет из-за мутации мелохрома. Каждая мутация влияет на весь орден, так как все космодесантники имеют имплантаты, выращенные из первичного геносемени.

Хотя орденские апотекарии и хирургеоны способны выполнить пересадку органов, они не в состоянии понять, как работает каждый из таковых. Процесс их выращивания и вживления невероятно древний. Процедуры передаются из поколения в поколение, обрастая ритуалами и ошибками, отчего эффективность каждого органа разнится от ордена к ордену, в зависимости от состояния орденского геносемени и снижения хирургического искусства. В некоторых орденах мутации геносемени, скверно проведённые операции или недостаточное послеоперационное вмешательство может привести к неправильной работе имплантатов.

В добавление к мутации имплантатов, множество орденов просто теряют один или несколько геносеменных органов из-за несчастного случая, генетического сбоя или по любой другой причине. Поэтому далеко не все астартес имеют все девятнадцать имплантатов. Однако все обладают чёрным панцирем, так как без него неофит никогда не станет космодесантником.

Каждый из геносеменных органов невероятно сложен. Большинство органов работают только в связи с другим, а потеря или мутация одного часто отражается на функционировании иных. По этим причинам имплантаты должны постоянно находиться под контролем, и множество космодесантников обязаны проходить корректирующие операции для восстановления метаболизма.

ОБРАБОТКА

В дополнение к длительному процессу имплантации, неофит подвергается химическому воздействию, психологической обработке и подсознательному гипнозу, а каждый час бодрствования посвящает оттачиванию боевых навыков и непрерывной подготовке к битве.

До повышения в ранг боевого брата, неофит обязан постоянно проходить испытания и проверки. Недавно вживлённые органы тщательно контролируются, сбои исправляются, а любое проявление порчи излечивается. Химическая обработка начинается после процедуры инициации и не кончается никогда. Космодесантник подвергается периодическому воздействию всю свою жизнь, дабы его метаболизм оставался стабильным. Даже в силовую броню встроены контролирующее устройство и иньекторы препаратов.

По мере того, как улучшенное тело растёт, кандидат должен научиться использовать его. Некоторые имплантаты, особенно каталептический узел и оккулоб, не могут функционировать без правильной гипнотерапии. Последняя не всегда так же эффективна как химическая обработка, но даёт существенные результаты. Если космодесантник научится управлять своим метаболизмом, его зависимость от лекарств пойдёт на спад. Процесс проводится машиной, называемой гипномат. Космодесантники входят в состоянии гипноза и подвергаются визуальной и звуковой обработке, что побуждает их умы к подсознательному управлению метаболическими процессами.

Космодесантник – больше чем человек с выдающимися способностями. Их тела принимают девятнадцать таинственных имплантатов, и разум так же изменяется, задействуя свои скрытые силы. Эти психические способности, даже более необычны, чем телесные, даруемые имплантатами. Благодаря им десантник может лучше управлять чувствами и нервной системой, и, следовательно, игнорировать боль, которая убила бы обычного человека. Космодесантник также способен думать и реагировать с поразительной скоростью. Тренировки памяти – важная часть обучения. Некоторые десантники могут развить фотографическую память. Разум космодесантника отличается от разума других людей, а психические особенности каждого могут быть какими угодно.

Имплантация органов начинается со вживления **второго сердца**, что обычно происходит между десятью и четырнадцатью годами. Оно способствует усилению кровообращения или способно поддерживать все жизненные функции даже после уничтожения первого сердца. Этот имплантат позволяет космодесантникам выживать при низкой концентрации кислорода и опасных травмах, а также необходим для поддержания метаболизма в теле, изменённом множеством операций, которым оно подвергнется в последующие несколько лет.

Следующая стадия – внедрение **оссмодулы**. Это орган трубчатой формы, чьи маленькие размеры противоречат своей сложной структуре. Оссмодула контролирует и выделяет гормоны, влияющие на эпифизальный синтез и укрепление скелета. Через некоторое время, специально синтезированные гормоны помогают формирующимся костям поглощать керамические соединения, входящие в рацион неофита. В последующие два года после имплантации оссмодула будет вызывать значительное укрепление

длинных костей, сильнейшее окостенение грудной клетки (вызванное ростом ребер, образующих сплошную связку костяных пластин) и общее увеличение скелета.

Бископия, обычно вживляемая вместе с оссмодулой, помещается внутрь грудной клетки. Это маленький, почти сферический орган основная задача которого – выделение гормонов. Присутствие бископии стимулирует рост мышц по всему телу. Эти мускулы связывают быстро растущий скелет, из-за чего эти два имплантата часто вживляются в одно время.

Фазы четыре и пять часто проводятся в одно время, между двенадцатью и четырнадцатью годами. **Гемастамен** – это крошечный орган, помещаемый в кровеносные сосуды и служащий двум основным целям. Во-первых, он отслеживает работу и в определенной степени контролирует оссмодулу и бископию. Также он изменяет составляющие крови неофита. Кровь космодесантника значительно эффективней обычной человеческой крови, так как содержит дополнительные биологические вещества. Вмесите с гемастаменом астартес вживляют **орган Ларрамана**. Это тёмный, мясистый и похожий на печень орган. Он имплантируется в грудную клетку вместе со сложным массивом кровеносных сосудов. Орган создает особые клетки Ларрамана, которые в случае ранения, попадают в кровоток, где цепляются к лейкоцитам и переносятся к месту ранения. Оказавшись вне тела, клетки Ларрамана мгновенно образуют рубцовую ткань из искусственной кожи, останавливающую кровопотерю и защищающую от любой неблагоприятной среды. Этот процесс почти мгновенен, и стороннему наблюдателю может показаться, что кровь астартес застывает, прежде чем попадает на землю.

С началом шестой фазы, кандидат будет готов подвергнуться обширной гипнотерапии, которая будет продолжаться на протяжении всей инициации и после её окончания. **Каталептический узел** – это мозговой имплантат, обычно помещаемый в заднюю часть черепа через просверленное отверстие в затылочной кости. Орган, размером с горошину, влияет на суточные ритмы и реакцию организма на лишение сна. Обычно, космодесантник спит как любой другой человек, но, если он не имеет возможности лечь спать, включается каталептический узел, благодаря которому астартес спит и бодрствует одновременно, благодаря последовательным отключениям зон мозга. Этот процесс не может заменить нормального сна целиком, но повышает шансы на выживание космодесантника, позволяя находиться начеку во время отдыха.

Следующие три фазы – это вживление **преомнора**, **омофагии** и **мультилёгкого**, часто происходящего в одно и то же время, между четырнадцатью и шестнадцатью годами. Преомнор – огромный имплантат, устанавливающийся в грудную клетку. Он служит предварительным желудком, позволяющим десантнику поглощать большинство отравленных или несъедобных веществ. В действительности в преомноре не происходит пищеварения. Отдельные сенсорные трубочки лишь впускают в себя потенциальные яды и нейтрализуют их, или, если понадобится, изолируют преомнор от остального пищеварительного тракта. Омофагия – сложный орган, помещаемый внутрь спинного мозга между шейным и грудным позвонком. Она становится важной частью головного мозга. Четыре нервных оболочки, называемых нервоклеями, имплантируются между позвоночником и стенкой предварительного желудка. Омофагия позволяет абсорбировать генетическую информацию, содержащуюся в живых тканях, например, функцию памяти. Это наделяет космодесантника необычной способностью – он может, поедая, учиться. Если космодесантник съест частицу живого существа, он может впитать некоторые из его воспоминаний, что очень полезно в чужеродной среде. Именно наличием этого органа объясняются ритуалы поедания плоти и испивания крови во многих известных орденах, а также даёт им имена вроде Кровопийцев или Расчленителей. Третий орган, вживляемый в это время – мультилёгкое, оно же «третье лёгкое». Это огромный трубчатый серый орган. Кровь проходит через него благодаря соединяющим сосудам, вживленным в легочную систему десантника. Воздух пропускается через сфинктер, расположенный в трахее. В токсичных атмосферах, сфинктер перекрывает трахею и останавливает обычное дыхание, тем самым защищая лёгкие. Мультилёгкое способно выделять кислород из необогащённого кислородом или ядовитого воздуха без ужасающих повреждений, благодаря эффективным системам рассеивания токсинов, нейтрализации и регенерации.

Фаза десять заключается в имплантации **оккулоба**. Это маленький, имеющий форму личинки, орган, помещаемый в основание мозга. Он обеспечивает гормональные и генетические стимулы, позволяющие глазам космодесантника реагировать на оптическую терапию. Оккулоб не улучшает зрение космодесантника, но позволяет корректировать растущую сетчатку глаз и световые рецепторы. Космодесантник обладает намного лучшим зрением, чем обычный человек, и может видеть при плохом освещении так же хорошо, как и при свете дня.

Фаза одиннадцать состоит во вживлении **уха Лимана.** Этот орган позволяет космодесантнику сознательно разбирать фоновый шум или наоборот – отсекать его. Он не только улучшает слух, но и не даёт десантнику почувствовать головокружение или тошноту от сильной дезориентации. Ухо Лимана невозможно отличить от обычного человеческого уха.

Между пятнадцатью и шестнадцатью годами происходит фаза двенадцать, в которой плоский круглый орган, называемый **при-ак мембраной,** имплантируется в самый верх мозга, в который врастает до полного слияния с ним. Орган бесполезен без последующей химиотерапии и специального обучения. Тем не менее, подготовленный особым образом космодесантник может войти в состояние «приостановленной активности». Это может быть осознанным действием или произойти само собой вследствие тяжёлого ранения. В этом состоянии десантник может пребывать много лет, даже получив смертельные раны. Вывести из приостановленной активности можно только соответствующей химиотерапией и автовнушением: сам космодесантник этого сделать не может. Самый длинный известный период приостановленной активности с последующим успешным возвращением – пятьсот шестьдесят семь лет – произошел с братом Силасом Эрром из Тёмных Ангелов.

Следующая фаза – имплантация **меланохрома**. Это чёрный, полусферический орган, функционирующий весьма необычным и сложным образом. Он следит за

уровнем радиации и типами излучений, и, если необходимо, запускает химические реакции, затемняющие кожу, дабы защитить от ультрафиолетового воздействия. Он так же обеспечивает ограниченную защиту от других форм радиации. Различия в геносемени меланохрома от ордена к ордену привели к различным вариантам цвета волос и кожи, а в некоторых орденах все космодесантники имеют одинаковую внешность, как произошло у воинов-альбиносов из ордена Призраков Смерти.

В четырнадцатую и пятнадцатую фазы имплантируются **оолитовая почка** и **невроглотис**, так же часто вживляемые в одно время. Оолитовая почка – красно-коричневый, имеющий форму сердца, орган, улучшающий и изменяющий кровеносную систему космодесантника, позволяющий другим имплантатам работать лучше. Оолитовая почка также намного быстрее и эффективнее очищает кровь. Второе сердце и оолитовая почка способны работать вместе, выполняя неотложную детоксикацию, во время которой космодесантник находится без сознания, а его кровь циркулирует с высокой скоростью. Это позволяет космодесантнику выжить, наглотавшись ядов и газов, с которыми не справилось даже мультилёгкое. Невроглотис же позволяет космодесантнику оценивать потенциальную еду по вкусу. Орган имплантируется в заднюю часть рта. Жуя, или просто пробуя на вкус, десантник может определить широкий спектр природных ядов, некоторые химикаты и даже отличительные запахи живых существ. В какой-то степени, космодесантник способен выслеживать цель, полагаясь только на вкус.

В фазу шестнадцать, обычно происходящую в шестнадцать лет, в нижнюю часть кишечника вживляется **мукраноид** – маленький орган, чьи гормональные секреции поглощаются толстой кишкой. Эти выделения модифицируют потовые железы, но никак не влияют на космодесантника до проведения химиотерапии. В результате вмешательства, пот космодесантника становится маслянистой очищающей субстанцией, обволакивающей кожу. Он оберегает астартес от перепадов температур и даже обеспечивает некоторую защиту против вакуума. Химиотерапия мукраноида – стандартная процедура при длительных космических путешествиях и перед сражениями в вакууме.

В фазу семнадцать имплантируется два идентичных органа, называемых **железы Бетчера**. Они помещаются в нижнюю часть губ, рядом со слюнной железой или в саму челюсть. Железы Бетчера работают так же, как и ядовитая железа у змееподобных рептилий, выделяя и храня смертельный яд. Космодесантники невосприимчивы к этому яду, благодаря самим железам. Железа позволяет космодесантнику плеваться ослепляющим контактным ядом, который также обладает коррозийными свойствами. Десантник, заточенный в железную клетку, может легко «прогрызть» путь на свободу за несколько часов.

В предпоследнюю фазу процесса в шею и грудную клетку имплантируется пара желёз, называемых **прогеноиды**. Это происходит между шестнадцатью и восемнадцатью годами. Эти железы жизненно необходимы для выживания всего ордена. Каждый орган взрослеет вместе с космодесантником, впитывая гормональные стимулы и генетический материал от других имплантатов. Через пять лет железа в шее созревает и её можно извлечь. Через десять лет созреет и железа в груди. Прогеноид может быть извлечен в любое время после созревания. Именно прогеноиды представляют геносемя ордена. Созрев, каждый орган хранит один генокод каждой имплантированной зиготы десантника. После хирургического извлечения, прогеноиды должны быть аккуратно подготовлены, проверены на мутации и только самые чистые – сохранены. В подходящих условиях геносемя может храниться неопределенно долго.

Апотекарии космодесанта носят особое устройство – редуктор, с помощью которого могут в полевых условиях извлечь прогеноид из павшего, что означает, что он должен умереть, перед тем, как его железы будут собраны. Единственная цель прогеноидов – обеспечение геносеменем, дабы орден мог существовать дальше. Создать зиготу любым другим путем невозможно. Поэтому, каждое хранилище геносемени ордена само по себе уникально. Геносемя имеет огромное религиозное значение для ордена, ибо несёт в себе его индивидуальность и будущее. Без геносемени орден не сможет существовать. Потеря одного типа генокода означает, что зигота утрачена навсегда. Потеря геносемени прогеноидов означает скорую гибель ордена.

Так как каждый космодесантник имеет только два прогеноида, скорость, с которой орден может создавать новых космодесантников, ограничена. Восстановление ордена после тяжёлых потерь может занять много лет. Геносемя часто оказывается бесполезно, если космодесантник был сильно облучён радиацией или подвергся генетическим нарушениям. Эффективность прогеноидов в различных орденах так же различна, отчего некоторые ордены способны пополнять свою численность быстрее других.

Последний, и самый важный имплантат – **чёрный панцирь**, который не может быть вживлен после восемнадцати лет. Выращиваемый в резервуарах, он выглядит как слой черного пластика. Панцирь вынимают из питательной среды и режут на листы, которые помещаются прямо под кожу на торсе десантника. Спустя несколько часов, ткань растягивается, затвердевает снаружи, и посылает множество нервных импульсов внутри субъекта. Через несколько месяцев, к затвердевшему панцирю подключают нервные и передающие датчики, которые становятся неотъемлемой частью интерфейса силовой брони, осуществляя контролирующие, медицинские и остальные обслуживающие функции. Без чёрного панциря, силовая броня космодесантника будет гораздо менее эффективна.

Путь космодесантника

«Дайте мне юнца-разведчика, и я верну вам возмужавшего боевого брата»

– ветеран-разведчик, сержант Двэн Скор из Штормовых Стражей

Согласно «Кодексу Астартес», космодесантники делятся на отряды трёх основных типов: тактические отделения, штурмовые отделения и отделения опустошителей. Каждый из этих отрядов имеет уникальную роль на поле боя, предназначенную для работы вместе, что обеспечивает взаимную поддержку и максимальную гибкость. В придачу к этим типам отделений, первая (ветеранская) рота может быть сформирована в отделения терминаторов или ветеранов, а воины десятой роты всегда выходят на поле брани в роли разведчиков. Все типы отделений космодесанта, кроме разведчиков, включают до десяти воинов, и прямо в бою могут разбиваться на два отдельных боевых отряда. Это дает каждой единице ещё большую гибкость в сражении.

Воин, принятый в ряды ордена, начинает службу в качестве молодого разведчика десятой роты. Оправдав ожидания, он переходит в отделение опустошителей, затем становится штурмовым десантником, потом попадает в тактическое отделения, а за исключительную отвагу может удостоится чести служить в первой (ветеранской) роте. Немногие избранные становятся магистрами орденов, ведущими своих людей через кровь и неистовство битвы.

Первый шаг на пути становления могущественного героя начинается в отделении разведчиков десятой роты. В отделение входят сержант и от четырёх до девяти бойцов. Сержант готовит свои людей и ведёт в битву. Только сержанты обладают необходимым опытом и положением, чтобы исполнять эту работу. Разведчики внимают каждому слову сержанта, ибо говорят, что он забыл о войне больше, чем большинство старших офицеров когда-нибудь узнает.

Во время службы разведчиком, неофит постигает большую часть искусства войны. В разведывательных и скрытых заданиях он учится незаметно приближаться к врагу и изучать его. Сведения, собранные в таких операциях, передается основным силам. Разведчики проходят боевое крещение, устраивая точно рассчитанные засады под руководством своего сержанта, наделённого вековым опытом. Враг не должен получить ничего, кроме быстрой смерти, ибо по сравнению с обыкновенным смертным даже неофит – могущественный воин.

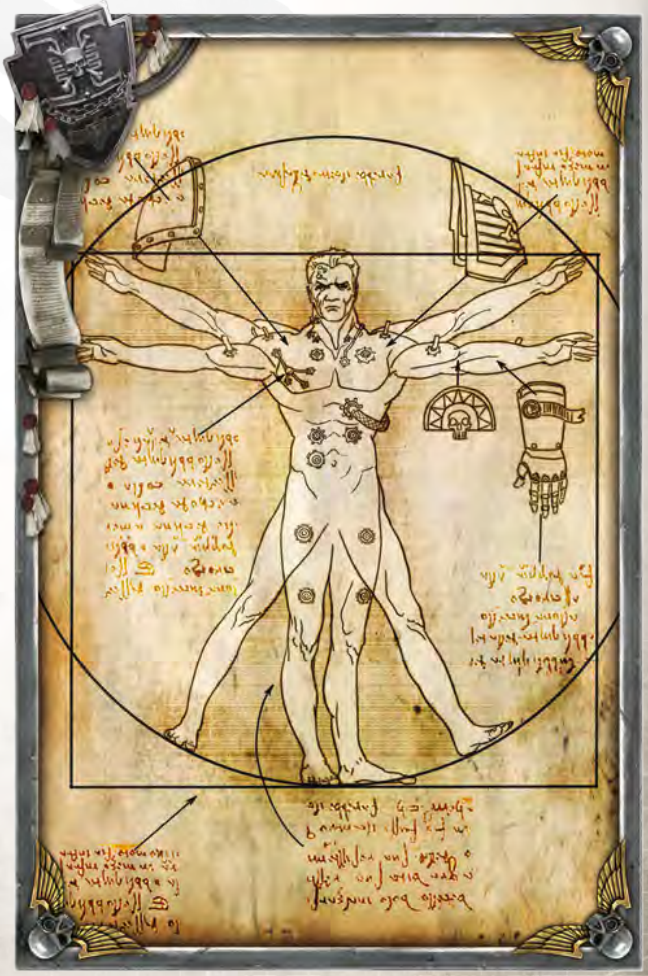
Закончив обучение в десятой роте и будучи посвящен в космодесантники, неофит попадёт в отделение опустошителей. Он впервые выйдет на бой в силовой броне. Тогда же космодесантник получит болтер и гранаты, и будет полностью готов поддерживать и прикрывать товарищей по отряду – бросаться в ближний бой, оберегая боевых братьев, несущих тяжёлое оружие, определять для них цели и подавать боеприпасы, а также, в крайнем случае, брать оружие павшего в свои руки. Только когда космодесантник докажет стойкость и надёжность, ему самому будет доверено одно из сильнейших орудий ордена, которым он мастерски овладеет более чем за несколько сотен битв.

Отделение опустошителей состоит из сержанта и девяти космодесантников. До четырёх воинов могут быть вооружены тяжёлым оружием, а остальные будут нести болтеры. Опустошители – самые тяжеловооружённые отделения космодесанта из всех, и их применяют там, где требуется подавляющая огневая мощь, особенно если орден встретится с вражескими танками или укреплениями.

Доказав стойкость и дисциплинированность в отделении опустошителей, космодесантник со временем попадёт в штурмовое отделение. Здесь он мастерски научится связывать врага боем, сражаясь с сильнейшими противниками лицом к лицу. Он пройдёт множество ожесточённых рукопашных схваток, и будет смотреть в глаза противнику, перед тем, как уничтожить его. Воины штурмовых отделений – специалисты по ближнему боя. Каждое отделение состоит из сержанта и девяти космодесантников, снаряжённых прыжковыми ранцами и оружием ближнего боя в каждой руке – обычно болт-пистолетом и цепным мечом. Также два космодесантника могут нести плазменные пистолеты. Такой арсенал идеально подходит штурмовым десантникам для стремительной атаки в ближнем бою.

Несмотря на то, что тактических десантников в любом ордене больше всего, попавший в их ряды космодесантник обязан доказать свою доблесть и мудрость. Он мог проявить себя отличным опустошителем или штурмовиком, но здесь ему предстоит вновь доказать свое военное мастерство, тактическую сметку и искусство владения оружием.

Тактические отделения – наиболее распространённые



типы отрядов в ордене. Они состоят из сержанта и девяти космодесантников. Семеро боевых братьев вооружены болтерами, восьмой несёт тяжёлое оружие – например, ракетную установку или тяжёлый болтер, а девятый – специальное, которое может быть огнемётом или мельтаганом. Такое сочетание наиболее гибко в тактическом плане и предлагает широкий спектр возможностей отделения. Впрочем, в зависимости от обстоятельств все тактические десантники в отделении могут вооружиться болтерами.

Пройдя сотни кампаний и тысячи битв, преодолев все ужасы галактики, бросившие ему вызов, космодесантник становится ветераном. В большинстве орденов, честь измеряется не годами службы, но пролитой кровью, превозмоганием ужасов и свершёнными подвигами. До того, как попасть в Первую роту, множество ветеранов-космодесантников служат сержантами, возглавляя отделения всех типов в других ротах. Таким образом, большинство космодесантников ветеранской роты – проверенные в боях командиры и опытнейшие воины.

Воины ветеранской роты выходят на поле боя по-разному.

Отделения терминаторов носят уникальные мощнейшие терминаторские доспехи, иногда именуемые тактической дредноутской броней. Тактический дредноут – это массивный бронированный костюм, практически превращающий космодесантника в танк. В каждом ордене есть некоторое количество терминаторских доспехов, каждый из которых – древний артефакт, созданный много тысячелетий назад. Терминаторы менее подвижны, чем обычные космодесантники – в первую очередь они сражаются в абордажах или ведут бой в опасной близости от врага, когда нет возможности применить тяжёлую огневую поддержку. В таком надёжном доспехе, по общему мнению, можно войти внутрь плазменного реактора, нырнуть в вулкан и выжить в высочайшем радиоактивном излучении глубокого космоса. Если верить легендам, эта броня может уцелеть даже после того, как на нее наступит титан. Носить древнюю броню терминатора – величайшая честь, которой только может удостоиться космодесантник. Каждый из костюмов несет на левом наплечнике Крукс Терминатус – уникальный знак отличия терминатора. Каждый Крукс, как говорят, несет в своем ядре крошечный осколок брони Императора, в которой он сражался с магистром войны Гором – это обеспечивает прямую связь космодесантника с Отцом Человечества.

Несмотря на её очевидные преимущества, броня терминатора бывает уместна не всегда. Чаще ветераны носят обычные силовые доспехи, хотя и украшенные наградами, добытыми в сотнях битв. Ветераны в обычных доспехах формируют авангардное или арьергардное отделение. Такие воины заслужили честь носить грозное оружие из арсеналов ордена – например, освящённые мечи и мастерски сработанное комбиоружие, изготовленное лучшими мастерами. Авангардные отделения ветеранов идут в бой, снарядившись самым опасным холодным оружием, и часто надевают прыжковые ранцы, доносящие их до врага, прежде чем тот успеет понять, что на него напали. Арьергардные отделения ветеранов вооружаются самым разным стрелковым оружием и запасаются специальными боеприпасами, с которыми умеют обращаться с невероятным мастерством. Отделения ветеранов редко развертывают в больших количествах – куда чаще ими укрепляют ряды боевых братьев, ставя во главе неостановимого острия копья или превращая как подвижный и гибкий резерв.

ВЛАДЫКИ ОРДЕНА

Каждую из десяти рот ордена возглавляет капитан. Это самые опытные командиры в ордене, не считая магистра, и каждый из них столь смертоносен, что очень редко может встретить себе ровню. Каждый капитан – вдохновляющий и решительный лидер, способный скоординировать действия космодесантников под своим началом, находясь на любой позиции. В дополнение к командованию космодесантниками в битве, каждый капитан занимает пост, зависящий от его способностей и связанный с работой в ордене или на его родном мире – например, он может быть магистром флота или границ.

На тысячу устрашающих и ужасающих воинов, составляющих орден космодесанта, приходится один магистр, командир с вековым опытом, заработанным в самых суровых битвах. Его собственные навыки непревзойденны, использует ли он стрелковое оружие, меч или просто кулаки. Его высокое положение говорит о прошлом, ознаменованном горами окровавленных тел и уничтоженных противников, большинство из которых были ужасны и бесчеловечны. Однако этого недостаточно, чтобы стать магистром. Магистр должен быть превосходным тактиком, лучше всех знать «Кодекс Астартес», и уметь принимать безупречные решения в самом разгаре битвы. Его солдаты – его братья, и они знают, что могут доверить магистру свои жизни. Он обязан беречь жизни эти удивительных воинов, но также должен выполнить поставленную задачу и поддерживать честь ордена. Магистру будут ведомы все тайны своего ордена, которые он поклялся хранить, ему предстоит проводить последовательную политику, поддерживая паутину проверенных временем клятв и обетов, а не просто исполнять приказы имперских чиновников. Те, кто советует магистру ордена послать своих воинов в битву, должны предоставить вескую причину для этого. В придачу ко всему, магистр ордена часто руководит родным миром ордена – а это слишком ценный ресурс, чтобы им можно было пренебречь. Одна из самых больших опасностей, с которыми встречается магистр – сам орден, которой он владеет, ибо воинство космодесантников вполне способно опустошить целый мир по его приказу.

Даже космодесантник способен чувствовать гордость, быть жестоким или испытывать желания – это то, что руководит душой героя, побуждая его на самоотверженные жертвы. Но в этом кроются и семена высокомерия, которые могут привести к проклятию. Любой космодесантник, но особенно магистр ордена, должен остерегаться короткого пути к победе, должен считаться, как и с целью, так и со средствами, и равняться на Императора и примарха.

I

СОЗНАНИЕ ПЕРСОНАЖА

- СОЗДАНИЕ СВОЕГО КОСМОДЕСАНТНИКА
- ХАРАКТЕРЫ
- ОТЫГРЫШ КОСМОДЕСАНТНИКА
- СПОСОБНОСТИ КОСМОДЕСАНТНИКОВ
- ОРДЕНА КОСМОДЕСАНТА В DEATHWATCH

Глава I: Создание персонажа

"Враги Императора боятся многого. Они боятся разоблачения, поражения, отчаяния и смерти. Но одной вещи они боятся более всего на свете: гнева космических десантников!"

– имперская максима

В **Deathwatch** вы играете роль космического десантника – генетически улучшенного воина, который отказался от своей человечности ради спасения Человечества. Более того – вы не просто космический десантник. Вы – десантник, что был специально выбран для службы в отборные силы специального назначения – Караул Смерти.

Как космический десантник, вы уже сталкивались с бессчётными врагами Империума и побеждали их. Вы участвовали в планетарных штурмах, спускаясь в десантных капсулах на столбах огня, и несли правосудие Императора нечистым. Вы брали на абордаж космические скитальцы, болтером и огнемётом истребляли чудовищ, скрывающихся внутри. Вы спускались в самые недра величайших городов-ульев и сражая самых свирепых преступников и еретиков.

Но это было только начало. В Карауле Смерти вас ждут настоящие ужасы, которые клокочут, бормочут и жаждут пожрать душу Человечества. Здесь служат только самые сильные. Только самые благословенные в глазах Императора могут выдержать это.

Служа в Карауле Смерти, вы столкнётесь с неисчислимыми врагами. Некоторых вы уже встречали в бою и много раз побеждали. Варвары-орки, коварные эльдар и голодные тираниды ждут вас в силах столь тяжких, как никогда прежде. Вам предстоит столкнуться и с другими мерзкими ксеносами, существами, ещё не получившими имён в анналах Империума. Вы должны вступить в битву за выживание в неизвестных областях космоса и искоренить мерзкую заразу чужаков, прежде чем она сможет распространиться и заразить всю галактику.

Вас ждут и другие противники, ибо враги Человечества никогда не устают. Слуги Губительных сил замышляют падение Империума, и вам придётся столкнуться, пожалуй, с самым страшным из врагов – легионами-предателями, вашими братьями, восставшими против Императора на заре эры Империума.

Присоединяясь к Карауду Смерти, космодесантник приносит серьёзные обеты. О том, что вы видели и кого убили, вы не сможете рассказать никогда – кроме как другим караульным. Никто не узнает о ваших победах и подвигах, а ваше имя останется лишь в запечатанных архивах таинственного Ордо Ксенос. Но Карауду Смерти не нужна слава; его члены хотят лишь служить и сдерживать тьму, которая жаждет держать человеческую душу в страхе, брошенную в ночь, откуда нет возврата.

Вы – Караул Смерти. Вы – десница Императора, и вам нет равных!

Создание вашего космодесантника

«Космодесантники – это настолько люди, насколько нож – это кусок металла. Космические десантники созданы, а не рождены. Это лучшее оружие воли Императора».

– комиссар Холт

Чтобы впервые отправится на особую операцию, вам нужно создать свое альтер-эго - персонажа игрока (ПИ). Для удобства в этой книге персонажи игроков также именуются «космическими десантниками» или «боевыми братьями». Создание персонажа игрока для **Deathwatch** – это простой процесс, который многим сам по себе доставляет удовольствие. В этой главе вы найдёте всё необходимое, чтобы создать интересного героя со своим прошлым, стремлениями и чётким представлением о том, что ждёт его в будущем. Помните, что в этой главе вам могут встретиться незнакомые термины, места и понятия, но не бойтесь – всё будет объяснено, когда вы изучите оставшуюся часть этой книги правил и вступите в ряды Караула Смерти.

В начале вам нужно будет позаботиться о кое-каких принадлежностях. Вам потребуются две десятигранных кости (или 2к10, как они упоминаются в правилах), лист персонажа, карандаш и ластик. Для начала лучше делать все записи карандашом, так как показатели вашего персонажа могут меняться в процессе создания. Кроме того, вам вам может пригодится ещё несколько листов бумаги, чтобы делать заметки. Также полезно создавать персонажа не в одиночку, а в компании других игроков и вашего мастера. Так вы сможете не только помериться их характеристиками, но и убедиться, что все герои дополняют друг друга.

Есть пять шагов, которые вы должны пройти при создании нового космического десантника. Каждый шаг прост сам по себе – обычно вам нужно выбрать один из нескольких вариантов и записать его на лист персонажа. Каждый этап в процессе создания персонажа описан ниже.

Шаг 1: Определение характеристик

Многие ключевые аспекты вашего персонажа представлены в виде чисел. Некоторые из самых основных называются характеристиками. Они представляют возможности вашего космического десантника – как его физические характеристики, такие как Сила и Выносливость, так и ментальные, такие как Интеллект и Сила воли.

- Все персонажи-космодесантники начинают игру с умениями, талантами и особенностями, перечисленными на странице 34. Они уже отмечены для вас на листе персонажа.
- У всех космических десантников есть много специальных имплантатов, которые дают им особые бонусы и способности. Эти бонусы также изложены на листе персонажа. Подробную информацию об этих имплантатах смотрите на странице 34.
- Все космические десантники, прикомандированные к Карауду Смерти, начинают игру с умениями и талантами, полученными благодаря особому гипнообучению и тренировкам. Они оцифровываются талантом Подготовка караульного и умением Запретное знание (Ксеносы). Они уже отмечены для вас на листе персонажа, представленном в этой книге.

Шаг 2: Выбор ордена

Следующий шаг в создании персонажа – определить родной орден вашего космического десантника. Орден – это самостоятельная организация космических десантников, которая была домом вашего персонажа на протяжении десятилетий (если не столетий!). Империум – огромная цивилизация, и к тому времени, когда ваш персонаж начинает свои приключения в Карауле Смерти, на него повлияло множество факторов, главными из которых являются именно верования и традиции родного ордена. В этой книге доступны следующие ордена: Чёрные Храмовники, Кровавые Ангелы, Тёмные Ангелы, Космические Волки, Штормовые Стражи и Ультрадесантники. Во вселенной Warhammer 40000 существует гораздо больше орденов, и другие книги **Deathwatch** вводят новые ордена и новые возможности

- Орден персонажа влияет на его личность, характеристики и боевое мастерство. Ордена описаны на страницах 36–52.
- Каждый орден изменяет характеристики вашего персонажа. Добавьте бонусы от ордена к соответствующим характеристикам на листе персонажа.
- Культура и геносемя ордена дает космодесантнику одиночную способность. Запишите название этой способности на листе персонажа. Способности и режимы подробнее описаны на стр. 240.
- Все космические десантники определённого ордена обладают характером, воплощающим верования и традиции этого ордена. Запишите этот характер на листе персонажа. Характеры подробнее описаны на стр. 30.

Иные и неканоничные ордена

Помимо представленных в этой книге шести орденов существует немало иных – очень известных и выдающихся. В других книгах **Deathwatch** описаны некоторые классические ордена космического десанта, а также подробнее раскрыты шесть описанных в этой.

Кроме того, в дополнении «**Rites of Battle**» содержатся подробные правила о том, как создать свой собственный орден!

Шаг 3: Выбор специализации

Хотя ваш орден и характеристики важны для понимания персонажа, именно специализация определяет его роль в игре. В **Deathwatch** шесть специализаций: апотекарий, штурмовой десантник, опустошитель, библиарий, тактический десантник и технодесантник. По ходу игры ваш герой, оставаясь верным одной специализации, будет расти в ранге. Это открывает множество новых вариантов, позволяющих сделать героя неповторимым.

- У каждого персонажа есть специализация, которая описывает его роль в ликвидационной команде. Выберите один из вариантов со страниц 76– 94.
- Большинство специализаций приносят персонажу на старте, по крайней мере, одно умение. Запишите его в свой лист персонажа.
- Каждая специализация имеет несколько особых способностей. Выберите одну и запишите её в лист персонажа.
- Некоторые специализации (например, библиарий или технодесантник) получают дополнительные возможности. Внимательно прочитайте описание особой способности, чтобы убедиться, что вы не пропустите ничего важного.

Шаг 4: Передвижение, раны, очки Судьбы и опыт

На этом этапе вы можете дополнительно настроить своего космического десантника. Каждый персонаж начинает игру с количеством очков опыта (ОО), отображающих его жизнь до присоединения к Караулу Смерти. Вы можете потратить стартовый опыт, чтобы приобрести новые умения и таланты или улучшить характеристики. За подробностями обращайтесь к главе II «Специализации». Также на этом этапе вы определяете, сколько у вашего персонажа очков Судьбы и ран.

- Определите стартовое количество ран космического десантника, бросив 1к5 и прибавив к результату 18. Подробнее раны описаны на стр. 25.
- Определите количество очков Судьбы космического десантника, совершив бросок 1к10 и обратившись к таблице 1-2 на странице 25.
- Определите скорость передвижения космического десантника по таблице 1-3 на странице 25. Силовая броня космического десантника увеличивает ваш бонус Ловкости на +1, но только для подсчёта скорости передвижения.
- Теперь вы можете дополнительно настроить своего космического десантника, потратив 1000 очков Опыта на улучшения. Подробнее этот процесс описаны на странице 55. Вы можете приобрести улучшения из любых таблиц ордена, специализации или базовой таблицы космодесантника, в зависимости от вашего ранга (вы начинаете с ранга 1).

Шаг 5: Стартовое снаряжение

Космические десантники начинают игру с комплектом снаряжения, достойного их исключительных талантов, снаряжения, которое заставляет других воинов плакать от зависти. См. главу V «Арсенал», где снаряжение воинов разных специализаций описано подробно.

- Каждый космический десантник имеет набор предоставленной ему экипировки. Запишите стартовое снаряжение космического десантника и снаряжение, что даёт специализация, на лист персонажа.

Шаг 6: Оживление персонажа

Числа закончились, пришло время оживить вашего героя. Этот этап помогает вам определить прошлое, характер, убеждения и многое другое. Этот шаг очень важен, так как помогает отыгрышу и делает космодесантника неповторимым, помогая выделить среди прочих, способных занять аналогичную нишу. На этом этапе вы также выбираете характер своего персонажа – сильные стороны его личности, которые определяют его индивидуальность.

Как тратить очки Опыта?

Позже вы узнаете несколько способов потратить ваши очки Опыта (сокращенно «ОО»). Персонажи в **Deathwatch** начинают с 1000 ОО, которые они могут потратить на покупку доступных улучшений. Подробнее см. стр. 55.

- Определите внешний вид вашего персонажа. Какого цвета его волосы? Есть ли у него особые приметы?
- Перед тем как присоединиться к Караулу Смерти, ваш космический десантник достойно послужил своему ордену. Он совершил что-то, благодаря чему и стал караульным. Сделайте бросок по одной из таблиц на странице 27-28 или сами выберите оттуда любой результат.
- У силовой брони вашего персонажа в прошлом было много владельцев, что могло дать ей определенные особенности. Бросьте кости по таблице 5-12 на странице 184.
- Ответьте на вопросы на странице 29, чтобы раскрыть личность вашего персонажа.
- Выберите характер, который наилучшим образом подходит вашему персонажу. Это может быть типичным поведением боевого брата из его ордена или резко с ним контрастировать. Характер может меняться по мере развития вашего персонажа во время игры.
- Дайте вашему космодесантнику имя, придумав его самостоятельно или выбрав его из таблицы 1-11 на странице 32.

Шаг 7: Приступайте к игре

Теперь, когда подготовка закончена, вы готовы играть в **Deathwatch**!

ШАГ 1: ОПРЕДЕЛЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

"Среди ста человек может не найтись ни одного достойного кандидата в Адептус Астартес. Среди ста космических десантников может не найтись ни одного достойного кандидата в Караул Смерти."

– капитан Караула Бранд

Характеристики отображают общие физические и умственные способности персонажа по шкале от 0 до 100. Характеристики персонажа важны по ряду причин, но в основном они отражают его способность преуспеть в определённых действиях. Чтобы достичь успеха, вам надо броском к100 получить число меньшее, чем характеристика, поэтому, чем выше ваша характеристика, тем лучше для вас.

Ближний бой (ББ)

Эта характеристика отображает, хорошо ли персонаж умеет сражаться в ближнем бою – в том числе руками, ногами, ножами и грозовыми когтями.

Дальний бой (ДБ)

Дальний бой отвечает за точность стрельбы персонажа, когда он атакует врага на расстоянии – стреляет из болтера, лазпушки или мельтагана.

Сила (С)

Сила показывает, насколько персонаж силен физически. Важно отметить, что все космические десантники невероятно сильны – это оцифровывается особенностью Сверхъестественная Сила (х2). Подробнее см. стр. 148.

Выносливость (В)

Выносливость отражает способность персонажа восстанавливаться после ранений, сопротивляться ядам, токсинам и физическим нагрузкам. Важно отметить, что все космические десантники невероятно выносливы и живучи – это оцифровывается особенностью Сверхъестественная Выносливость (х2). Подробнее см. стр. 148.

Ловкость (Лов)

Ловкость показывает, насколько персонаж быстр и гибок, а также отвечает за скорость реакции.

Интеллект (Инт)

Интеллект – это мера общих знаний персонажа, его широты познаний и способности логически мыслить.

Восприятие (Вос)

Восприятие показывает, насколько персонаж внимателен и чуток. Два имплантата космодесантников обостряют их чувства – подробнее они описаны на стр. 34.

Ликвидационная команда?

Термином «ликвидационная команда» чаще всего называют небольшие подразделения космических десантников, поклявшихся в верности Караулу Смерти. В ролевой игре **Deathwatch** ликвидационной командой называют группу персонажей игроков.

Обоерукость?

Все космические десантники – амбидекстры, поэтому в **Deathwatch** не важно отмечать, какая рука у героя ведущая. Впрочем, вы можете сказать, что ваш космический десантник предпочитает чаще использовать одну или другую руку, если хотите.

Сила воли (СВ)

Сила воли показывает, насколько персонаж крепок психически и духовно – как хорошо он переносит ужасы войны и встречи с кошмарными противниками, с которыми принёсший клятву Бдения неизбежно столкнётся.

Общительность (Общ)

Общительность показывает умение персонажа сходиться с людьми, очаровывать, запугивать и обманывать их.

Бонусы характеристик

Каждая характеристика имеет соответствующий бонус. Бонус характеристики – это количество полных десятков в её значении. Например, персонаж с Интеллектом 41 имеет бонус Интеллекта 4. Обычно бонусы характеристик используют, чтобы определить величину провала или успеха проверки, когда это важно.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Характеристики определяются единовременно. Бросьте 2к10, сложите полученные числа и добавьте 30. Выполните эту процедуру один раз для каждой характеристики, пока не получите результаты для всех девяти, а затем впишите их на лист персонажа. При записи каждой характеристики на лист персонажа не забудьте вписывать первую цифру числа в кружок – так проще выделить бонус характеристики. Обратите внимание, что одна или несколько ваших характеристик могут измениться после выбора ордена на шаге 2.

Поскольку вы играете за одного из самых могущественных защитников Империума, вы можете перебросить значение одной любой характеристики. Если вы решите сделать это, вы должны принять второй результат, даже если он окажется хуже, чем старый.

Пример
Сэм создает нового персонажа **Deathwatch**. Он бросает 2к10, чтобы определить величину Ближнего боя и получает 11. Затем он добавляет 30 и получает Ближний бой 41. Он повторяет этот процесс для остальных характеристик, получая следующие результаты:

Характеристика	Результат 2к10	Итого	Бонус характеристики
Ближний бой	11 (+30)	41	4
Дальний бой	7 (+30)	37	3
Сила	16 (+30)	46	4
Выносливость	10 (+30)	40	4
Ловкость	9 (+30)	39	3
Интеллект	12 (+30)	42	4
Восприятие	15 (+30)	45	4
Сила воли	14 (+30)	44	4
Общительность	8 (+30)	38	3

Сэм имеет возможность перебросить одну характеристику. Худшее значение имеет Дальний бой. Так как он намерен перестрелять много враждебных ксеносов, он решает перебросить перебросить именно его. Сэм кидает 2к10 и получает 15! Он меняет свой Дальний Бой на 45, и его характеристики теперь выглядят так:

ДБ	ББ	С	В	Л	И	Вос	СВ	О
41	45	46	40	39	42	45	44	38

Шаг 2: Выбор ордена

«Забудьте свою прошлую жизнь. С этого дня вы Тёмные Ангелы – больше ничего не имеет значения. Важен лишь орден"

– командующий Азраэль обращается к новобранцам

После определения характеристик вам предстоит выбрать родной орден вашего персонажа. В Империуме насчитывается около тысячи орденов космодесанта, каждый из которых за десять тысячелетий войны обзавёлся уникальными верованиями, традициями и боевыми наградами. Особые принципы и ритуалы ордена пропитывают большую часть жизни астартес, а наставления братьев влияют на него сильнее, нежели что-либо иное. Когда вы выбираете родной орден, вы получаете модификаторы к характеристикам, одиночную способность и характер. Не волнуйтесь – все эти термины будут объяснены позже! Запишите всё это на лист персонажа и перейдите к следующему этапу. Ордена описаны на страницах 36–52.

Распределение очков

Вместо того, чтобы определять значения характеристик бросками костей, вы можете дать каждому игроку некоторое количество очков, которые он может распределить по своему усмотрению. В этом случае игрок начинает с 30 баллами в каждой характеристике и может вложить в общей сложности 100 дополнительных очков, но не более +20 к какой-либо одной характеристике. При этом характеристики будут получаться чуть ниже, чем при случайной генерации.

Шаг 3: Выбор специализации

«Рвение и ярость вознаграждаются победой».

– капитан Давиан Тул из Кровавых Воронов

После того, как вы выбрали родной орден космического десантника, следующим шагом станет выбор специализации вашего героя. В Карауле Смерти специализация персонажа определяет его роль в ликвидационной команде. В своих родных орденах космические десантники могут вести войну самыми разными способами. Однако операции Караула Смерти, требуют более пристального внимания к врождённым талантам космического десантника. Специализация помогает фокусировать развитие вашего персонажа, определяет его стартовое снаряжение, умения, таланты и множество других факторов.

Чтобы определить специализацию, вы выбираете одну из доступных (обратите внимание, что некоторым орденам доступны не все специализации). Как только вы решите, в чём состоит специализация вашего персонажа, внесите всю соответствующую информацию на свой лист персонажа – начальные умения, таланты и снаряжение. В некоторых случаях вам нужно будет сделать выбор. Если вы сомневаетесь, спросите совета у мастера.

Таблица 1-1: Специализации

Специализация	Описание	Страница	Запреты
Апотекарий Караула Смерти	Знаток медицины и целитель	72	Космические Волки
Библиарий Караула Смерти	Могучий боевой псайкер	76	Чёрные Храмовники
Опустошитель Караула Смерти	Владыка тяжёлого оружия	80	Чёрные Храмовники
Тактический десантник Караула Смерти	Универсальный солдат и командир	84	–
Технодесантник Караула Смерти	Бионически усиленный хозяин машин	88	–
Штурмовой десантник Караула Смерти	Мастер рукопашной	92	–

Шаг 4: Передвижение, Раны, Очки Судьбы и Опыт

«Они будут чисты сердцем и сильны телами, незапятнанны сомнением и самовосхвалением. Они будут яркими звёздами на небосводе битвы, Ангелами Смерти, чьи сияющие крылья приносят быструю смерть врагам Человека. Так будет тысячи раз тысячи лет, пока не истетёт вечность и не погибнет смертная плоть».

–Робаут Жиллиман, «Кодекс Астартес»

Как только вы определились со специализацией, ваш следующий шаг – записать скорость передвижения вашего персонажа, количество его очков Судьбы и ран. Затем вы можете потратить 1000 начальных очков Опыта согласно таблицам улучшений соответствующего ранга (см. главу II «Специализации») и переходить к следующему шагу.

Количество ран

Количество ран – жизненно важный параметр любого персонажа, что показывает, сколько ранений он может получить, прежде чем получит серьёзные травмы. Чтобы определить количество ран вашего персонажа, бросьте 1к5 и прибавьте к результату 18. Это количество ран, с которыми ваш персонаж начинает игру.

Пример
Персонаж Стива – Сторн, Космический Волк. Чтобы определить начальное количество ран Сторна, Стив бросает 1к5 и получает 3. Добавив это число к 18, Стив определяет, что у Сторна 21 (3 + 18) рана.

Очки Судьбы

Космические десантники – уникальные люди, которым суждено служить самому Императору. Очки Судьбы отображают эту особую судьбу, которая отличает этого космического десантника от других боевых братьев его ордена. Бросьте 1к10 по таблице 1-2, чтобы определить начальное количество очков Судьбы вашего персонажа.

Таблица 1-2: Очки Судьбы

Результат броска	Очки Судьбы
1-7	3 очка Судьбы
8-9	4 очка Судьбы
10	5 очков Судьбы

Скорость передвижения

Персонажи могут двигаться с одной из четырех скоростей: Полудвижение, Полное движение, Натиск и Бег. Количество метров, на которое персонаж может передвинуться за ход, определяется его бонусом Ловкости. Особенности и таланты могут изменять некоторые или все скорости передвижения. Более подробно о передвижении рассказано на странице 232. Обратите внимание, что силовая броня космического десантника улучшает его обычный бонус Ловкости для расчета скорости передвижения на +1.

Таблица 1-3: Передвижение, метры в раунд

Бонус Ловкости	Полудвижение	Полное движение	Натиск	Бег
1	1	2	3	6
2	2	4	6	12
3	3	6	9	18
4	4	8	12	24
5	5	10	15	30
6	6	12	18	36
7	7	14	21	42
8	8	16	24	48
9	9	18	27	54
10	10	20	30	60

Начальный опыт

Все персонажи **Deathwatch** начинают игру с 12 000 очками Опыта. Считается, что это начальное количество очков уже потрачено на развитие способностей вашего персонажа до того уровня, на котором он сейчас находится. *Фактически, вы не тратите эти ОО; они отображают уже имеющиеся характеристики, умения и другие способности вашего персонажа.* Этот стартовый Опыт, в первую очередь, важен для переноса персонажей **Deathwatch** в другие ролевые игры *Warhammer 40000*, такие как **Dark Heresy** и **Rogue Trader** или наоборот.

У начинающих персонажей также есть дополнительная 1000 очков Опыта, которую они могут потратить на улучшение характеристик, приобретение или улучшение умений, талантов и так далее. **Глава II «Специализации»** описывает стоимость этих улучшений, а также показывает, какие улучшения доступны: вы можете потратить 1000 ОО на любые улучшения ордена, общие улучшения космодесантника или улучшения первого ранга вашей специализации. Поскольку ваш персонаж только недавно присоединился к Караулу Смерти, вы не можете потратить свой начальный опыт на улучшения из таблиц Караула Смерти. Обязательно обратите внимание, сколько очков вы тратите, так как сумма потраченного Опыта определяет ранг вашего персонажа в рамках его специализации. Когда вы потратите стартовую 1000 очков Опыта, общее количество очков Опыта вашего персонажа должно составить 13 000, за вычетом оставшихся (если вы приобрели улучшений не на всю выделенную сумму).

Адские испытания

Начальная 1000 очков означает, что ваш космический десантник отправлен в Караул Смерти уже будучи опытным членом родного ордена. Выжить на операциях Караула Смерти нелегко, но успех приносит десантнику славу. Если ваш мастер проводит кампанию, предназначенную для более опытных персонажей, он может подарить вашему персонажу дополнительные очки Опыта и снаряжение. Если это так, просто потратьте ОО, как если бы вы заработали их в игре. **Глава II «Специализации»** подробно описывает этот процесс.

Шаг 5: Стартовое снаряжение

"Это священный болтер, паттерн «Годвин» со счётчиком боеприпасов, двусторонним предохранителем и секторным магазином на тридцать патронов. Каждый патрон представляет собой болт калибра .75 с диамантиновым наконечником, обеднённым дейтериевым сердечником и активно-реактивным детонатором. Оружие ведёт огонь очередями по четыре патрона"

– сержант Келл из Тёмных Ангелов своему отделению разведчиков

Никто из Адептус Астартес не будет утверждать, что для победы над врагами Императора ему необходимы силовые клинки или заполненные кислотой патроны. Тем не менее, караульным не обойтись без определённого снаряжения. В дополнение к своей силовой броне боевой брат всегда имеет доступ к стандартному снаряжению своей специализации без необходимости его реквизировать. Его силовая броня и многое оружие могут прибыть с ним из одного ордена, а Караул Смерти гарантирует, что он не будет знать нехватки патронов и гранат. Все описанные ниже предметы подробно описаны в **главе V «Арсенал»**.

- **Стандартное снаряжение всех специализаций**: силовая броня астартес, болт-пистолет астартес, три фраг-гранаты астартес, три крак-гранаты астартес, боевой нож астартес, ремонтный цемент, один символ ордена.
- **Стандартное снаряжение апотекария**: болтер астартес с селектором боеприпасов, редуктор и нартеций.
- **Стандартное снаряжение библиария**: болтер астартес с селектором боеприпасов, психосиловое оружие.
- **Стандартное снаряжение опустошителя:** тяжёлый болтер астартес и ранец для боеприпасов.
- **Стандартное снаряжение тактического десантника:** болтер астартес с селектором боеприпасов, один магазин специальных боеприпасов (стоимостью не более 25 очков Реквизиции) на операцию. Помните, что боеприпасы должны соответствовать вашему уровню Славы.
- **Стандартное снаряжение технодесантника**: болтер Астартес с селектором боеприпасов.
- **Стандартное снаряжение штурмовика**: цепной меч астартес, прыжковый ранец астартес.

Рост и вес

Облачённый в силовую броню невооруженный космический десантник обычно имеет рост чуть более 2,1 метра и весит от 500 до 1000 кг. Когда вы продумываете образ своего персонажа-космодесантника, вы должны решить, насколько он высок и тяжёл. Вообще говоря, космодесантники в целом одного роста и веса, но ваш персонаж может быть редким исключением!

Шаг 6: Оживление персонажа

"Слава великому примарху, слава Императору, вперед, к победе!"

– лорд Макрагга

Числа и слова, которые вы записали до сих пор, – это гайки и болты, которые определяют возможности вашего персонажа. Они мало говорят о прошлом, личности и других чертах персонажа, которые помогают вам и другим представить вашего героя.

Пол и внешний вид

Из-за особой природы зигот, которые составляют геносемя астартес, все космические десантники являются мужчинами. Внешний вид включает в себя все физические черты вашего персонажа. Запишите любые приметы вашего героя на листе персонажа. У многих космических десантников остаются шрамы от прошлых сражений с многочисленными противниками Империума. Некоторые носят вживлённые в лоб штифты – по одному за каждое столетие службы. Космодесантники могут иметь короткие волосы, длинные волосы или быть полностью лысыми; у многих пронзительный взгляд или глубокий, командирский голос. Вы должны выбрать некоторые из этих подробностей или создать свои собственные, чтобы ваш герой был неповторим.

Прошлые события

Прошлое оказывает сильное влияние на персонажа (если, конечно, его разум не был очищен!). Возможно, у вас уже есть чёткое представление о том, что случилось с вашим героем до того, как он присоединился к Караулу Смерти. Если так, просто запишите всё это. Если вам нужен источник вдохновения, используйте таблицы ниже, чтобы выяснить, что произошло до того, как ваш космический десантник прибыл в Эриох. Чтобы использовать эти таблицы, найдите соответствующую ордену вашего космического десантника и, либо выберите один из вариантов, либо бросьте 1к5. Эти таблицы могут помочь вам расрыть прошлое и личность вашего персонажа, а мастеру – создать несколько дополнительных сцен.

История силовых доспехов

После того, как вы определили своё прошлое, можете перейти к следующему шагу: определению особенностей вашей силовой брони – древних доспехов, которые усиливают и без того впечатляющую мускулатуру и чувства космического десантника. Для космического десантника его силовая броня – священное снаряжение со своей историей и легендой. Большинство силовых доспехов довольно старые – они принадлежали множеству воинов, а потому их воинственный машинный дух часто обретает уникальные характеристики, отличающие его от прочих.

Чтобы определить историю или особенности вашей силовой брони, перейдите к таблице 5-12 «История и особенности силовой брони» на странице 184.

Таблица 1-4: Прошлое Чёрного Храмовника	
1к5	**Былое**
1	**Видение**: накануне великой битвы вы молились о наставлении Императора и получили его. Это наставление приняло форму видения, подробности которого известны только вам. В конце концов, вы смогли победить могущественного врага и доказали ценность вашей веры в Императора.
2	**Строитель крепости**: в ходе Вечного крестового похода вы помогли создать орденскую крепость в изолированном пограничном мире. Эта мрачная крепость стала памятником вашим деяниям и сражениям вашей батальной роты.
3	**Крестовый поход на Геонид**: вместе со своими боевыми братьями вы спасли ценные артефакты из лабораторий Адептус Механикус, осаждённых мятежниками на планете Геонид. Вы своими руками убили несколько нечистых псайкеров и противостояли их богохульным способностям.
4	**Наставник неофита**: согласно традициям Чёрных Храмовников, вы послужили наставником неофиту и провели его через десятки сражений. Некоторые неофиты не доживают до полного посвящения в орден.
5	**Герой абордажа**: Чёрные Храмовники базируются на флоте, и во время напряжённой битвы в космосе вы и группа ваших товарищей предприняли высадку на вражеский корабль (возможно добравшись на него в абордажной торпеде или на «Громовом ястребе»), и уничтожили его изнутри, тем самым переломив ход битвы и сохранив флот для последующего крестового похода.

Таблица 1-5: Прошлое Кровавого Ангела	
1к5	**Былое**
1	**Зачистка Ультрамара:** Командующий Данте отправил несколько отделений Кровавых Ангелов, в том числе и ваше, чтобы помочь Ультрадесантникам очистить несколько миров от остатков флота-улья «Бегемот». Через три года вы и другие выжившие вернулись с бесценным опытом борьбы с этой ксеноугрозой.
2	**Нападение на Баал:** вы с немногими боевыми братьями защищали свой родной мир. Вы были в числе подкреплений, которые успешно защищали крепость-монастырь Кровавых Ангелов от волн зеленокожих.
3	**Новое начало:** у Кровавых Ангелов были шаткие отношения со своими орденами-наследниками. Тем не менее, вы были свидетелем исторического события – Расчленители заключили с вами договор о братстве и положили конец столетиям раздоров и распрей.
4	**Ударная группа Голгофы:** вы были частью ударной группы «Кровавый ястреб», развернутой на мятежном мире Голгофа. Возможно, вы пробились сквозь стены крепости в танке или на «Грозовых воронах».
5	**Очищение космического скитальца:** вы поддерживали терминаторов Первой роты при очищении огромного космического скиталца, заражённого опасными ксеноформами, отступниками Хаоса или ещё более страшными созданиями.

Таблица 1-6: Прошлое Тёмного Ангела	
1к5	**Былое**
1	**Встреча с падшими:** вы столкнулись лицом к лицу с космодесантниками в чёрных доспехах, которые когда-то были вашими братьями. Ваш орден безжалостно охотится на этих отступников, и вы поклялись держать в секрете само их существование.
2	**Служба в Крыле Ворона:** вы присоединялись к своим братьям во многих молниеносных атаках Крыла Ворона. Будь вы стрелком на «Лэнд Спидера» или мотоциклистом, немногие могут соперничать с вашей скоростью и меткостью. Возможно, вы даже были посвящены в тайны, ведомые лишь немногим.
3	**Хранитель тайн ордена:** ваша неоспоримая верность была доказана в бою – вы участвовали в чрезвычайно важной операции и уничтожали еретические документы, подделанные теми, кто распространял злобную ложь о Тёмных Ангелах. Какие секреты вы уничтожили, остаётся загадкой даже для вас самих и навсегда останется таковой.
4	**Стрелок «Громового ястреба»:** вы служили ордену стрелком на мощном боевом катере. У вас уникальный взгляд на битву в воздухе, на земле и в космосе.
5	**Лев и волк:** служа рядом с Космическими Волками, вы были избраны для участия в ритуальном поединке. Вы победили, и с тех пор по крайней мере один Космический Волк проклинает ваше имя.

Таблица 1-7: Прошлое Космического Волка	
1к5	**Былое**
1	**Горькая месть:** вы сражались с космическими десантниками Хаоса из легиона Тысячи Сынов. Эти предатели – заклятые враги Космических Волков, и всякий раз, когда они встречаются, яростной битвы не миновать.
2	**Фенрисийский охотник:** на охоте вы убили одно из чрезвычайно опасных существ Фенриса. Это мог быть могучий кракен, огромный ледяной медведь и свирепый фенрисийский волк.
3	**Капитан корабля:** у большинства орденов космического десанта есть свой флот ударных крейсеров, боевых барж и небольших судов для поддержки планетарных операций. После многих сражений среди звёзд, вы приняли командование малым кораблём или служили офицером на борту более крупного судна.
4	**Укротитель волка:** фенрисийские волки имеют уникальную связь с орденом и часто сражаются рядом с ними. Когда-то вы приручили такого могущественного зверя. Он может по-прежнему жить на Фенрисе или уже пасть от руки врага.
5	**Великая охота:** Космические Волки много раз оставляли Фенрис, чтобы плыть по морю звёзд, разыскивая любые признаки своего давно исчезнувшего примарха, Лемана Русса. Пока никому не удалось найти примарха, но легенды об их доблести звучат по всей галактике. Вы были среди счастливчиков, принявших участие в Великой охоте, и нет никаких сомнений, что у вас есть что рассказать о чудесах и ужасах, свидетелями которых вы были.

Таблица 1-8: Прошлое Штормового Стража	
1к5	**Былое**
1	**Единственный выживший:** космические десантники – могучие воины, но отнюдь не непобедимые. Вы выучили этот горький урок как никто другой, оставшись единственным выжившим в отделении, что столкнулось с особенно опасным врагом – возможно, тираном улья или князем демонов.
2	**Танковый стрелок:** вы служили ордену стрелком одной из бронированных машин – возможно, «Хищнике» или «Лэнд Рейдере». Вы сражались в авангарде нескольких танковых атак, и духи таких машин вам хорошо известны.
3	**Капитан корабля:** у большинства орденов космического десанта есть свой флот ударных крейсеров, боевых барж и небольших судов для поддержки планетарных операций. После многих сражений среди звёзд, вы, приняли командование малым кораблём или служили офицером на борту более крупного судна.
4	**Очищение Вигила:** у вас остались глубокие шрамы после кампании на Вигиле, где вы сражались со слогтами, особенно мерзкими ксеносами. Эти ксеносы-личинки и их рабы-конструкты были побеждены в ходе кровавых зачисток тунней под Вигилом.
5	**Сохраняющий честь:** вы помогли своему брату по ордену сохранить честь. Будь то клятва, которую он дал, но волей судьбы не мог исполнить, или просто череда событий, которые могли бы пойти не так, вы хорошо известны в своём ордене как человек, который уважает как свою, так и чужую честь.

Таблица 1-9: Прошлое Ультрадесантника	
1к5	**Былое**
1	**Ветеран тиранидской войны:** вы сражались в битве за Макрагг с ужасными тиранидскими тварями флота-улья «Бегемот». Отчасти благодаря вашим усилиям Ультрадесантники одержали эту почитаемую победу.
2	**Очиститель Тракса:** Вы помогли победить бесчисленных демонов в осквернённом Хаосом мире-кузнице Тракс. Приказом Марнея Калгара Тракс был экстерминирован по завершении операции.
3	**Выдержавший войну!:** Вы выступали со своими братьями против войны! Кишкореза в системе Форгойл. Десятки зеленокожих пали от ваших рук.
4	**Знаменосец:** вы были избраны нести штандарт – возможно, наспинный стяг вашего взвода или даже чтимое знамя роты. Этот выбор был большой честью, и от него было нелегко отказаться, когда вы присоединились к Караулу Смерти.
5	**Сержант разведчиков:** некоторое время вы возглавляли отделение десятой роты. За это время вы обучили многих молодых астартес, что стали настоящими боевыми братьями.

Личность

Предыдущие шаги дали вам общее представление о вашем космического десантника. Однако эти цифры и слова – это ещё не живой персонаж. Осталось добавить жизненно важный элемент – вас самих! Именно вы можете придумать подробности жизни вашего персонажа и продумать его личность.

Некоторые люди любят развивать своих персонажей во время игры, и это совершенно разумный подход. Для начала игры вполне достаточно знать, что ваш персонаж – штурмовой десантник из Космических Волков, который был выбран, чтобы присоединиться к Карауду Смерти. Многие игроки, однако, предпочитают прорабатывать личность и прошлое персонажа до начала игры. Если вам нужна помощь, чтобы создать уникального героя, попробуйте ответить на следующие шесть вопросов. Эти ответы должны помочь вам обратить мысли к личности и истории вашего персонажа.

Как выглядит его родной мир?

Вам следует подумать о родном мире вашего персонажа и о культуре, в которой он вырос. Человечество обитает на множестве миров (см. стр. 332, где описаны некоторые их типы), и каждый может оказывать влияние на то, как его уроженец думает и действует. В каком обществе вырос будущий караульный? Он родился в диком племени или банде улья? Может быть, он принадлежал к рыцарскому ордену или планетарной аристократии?

Впрочем, для космодесантника культура родного мира не столь важна, как верования и традиции, которые окружают его после вступления в орден. В конце концов, его человеческая жизнь длится немногим более десяти лет, после чего его принимают в братство ангелоподобных воителей.

Какова его личность?

Первое, что вы должны учитывать – это характер вашего персонажа. Какой он из себя? Пламенный и страстный, или приземлённый и практичный? Он пессимистичен и циничен или всегда верит в лучший исход? Ответы на эти вопросы помогут вывести вашего космодесантника за пределы продиктованных характерами крайностей. Как он реагирует на угрозы, неожиданность, давление?

Почему его выбрали в Караул Смерти?

Во многих орденах вступление космодесантника в Караул Смерти – большая честь. Другие считают служение Ордо Ксенос, не более чем досадным отвлечением от завещанных Богом-Императором обязанностей. Так или иначе, ваш космодесантник был избран, и вы должны подумать о том, почему.

Возможно, он совершил нечто крайне трудное или победил особо опасного врага. Возможно – пережил почти неостановимое нападение или был ранен, защищая сановника Империума – например, инквизитора или имперского губернатора. Возможно, что он был послан в Караул Смерти как в изгнание, чтобы научиться смирению или искупить неудачу, истинную или мнимую. Как бы то ни было, эти обстоятельства ещё какое-то время будут окрашивать его мнения и убеждения…

Что для него значит Караул Смерти?

Караул Смерти – это отборное воинство, собранное из воинов-астартес со всей галактики. Его цель – охотиться на чужацкие силы, угрожающие Империуму Человечества, действуя небольшими отрядами и проводить особые операции, часто в тылу врага, и исследовать тёмные, тайные места по просьбе Инквизиции. Если бы не Караул Смерти, Империум давно бы рухнул от рук мерзких еретиков, жалких отступников и богохульных ксеносов.

Однако выполнение этих обязанностей часто идет вразрез с «Кодексом Астартес» и требует совместных действий выходцев из соперничающих или даже враждующих орденов. Как ваш космодесантник примиряется с различиями между Караулом Смерти и ценностями родного ордена? Верит ли он в предназначение Караула или считает своё назначение опасным отвлечением от задач ордена? Его роль в Карауле Смерти – это понижение в должности или скромное напоминание о его месте в плане Императора? Что для него служба – возможность обрести великую славу или шанс искупить прошлые грехи?

Чего он хочет?

Одни космодесантники жаждут славы, другие – почестей. Что согревает его сердца долгими тёмными ночами? Может быть, есть дорогой ему человек, место или мир, который был захвачен тиранидами или обречён на гибель? Возможно, он любит острые ощущения, что приносит риск, или мечтает встретиться с действительно достойным противником? Может быть, ему по душе спокойная глубина веры в Бога-Императора, а может быть, ему больше всего нравится рассказывать о своих подвигах.

Что он ненавидит?

Пламя ненависти горит, даже когда угасает всякая надежда. Что поддержит его в мире насилия, ужаса и смерти? Он желает уничтожить как можно больше тиранидов? Истребить космодесантников Хаоса, которые убили ваших ближайших друзей, ваших боевых братьев? Возможно, он ненавидит трусость, которую видит в обычных людях, или, возможно, просто не может вынести ереси против Императора. Ненависть – мощное оружие в руках Адептус Астартес, но она может поглотить сердце величайшего героя, породив слабость, которая однажды может привести к погибели.

Характер

"Ваша честь – это ваша жизнь. Пусть никто не оспаривает этого."

– капитан Наварре из Чёрных Храмовников

Характерами в рамках игровой механики называются особенности личности космического десантника. Они отображают верования, традиции или даже специфические недостатки геносемени ордена, а другие уникальны для личности отдельного космодесантника.

Задача характера – подчеркнуть особенности ордена и уникальность личности персонажа. Они существуют в **Deathwatch** как повествовательная подсказка, то есть представляют варианты и причины, по которым персонаж должен действовать определённым образом или отзываться на некоторые факторы. Характеры – это не смирительная рубашка; они не заставляют персонажа действовать, а скорее, дают идеи и возможности для отыгрыша и связывают его с игромеханикой.

Характер ордена получают все космодесантники данного ордена, а характер из общего списка может быть выбран любым космодесантником. Космодесантники Караула Смерти всегда обладают характером своего ордена и должны выбрать один дополнительный из таблицы 1-10.

Использование характера

Часть удовольствия от ролевой игры заключена в создании уникального героя и применении его особых талантов. Таким образом, характер может быть, как особым преимуществом для космодесантника, так и отображать вызов, который он должен преодолеть и, выдержав, стать сильнее.

Характер ордена отображает верования и традиции родного ордена. Он также может отражать причуды или мутации геносемени. Характер ордена лежит в основе вашего персонажа, и как таковой, не меняется. Личный же характер представляет собой строго определённый набор ценностей или грань личности. Это может быть идеал, которому астартес стремится соответствовать, или его кодекс чести. Как бы вы его не описывали, личный характер – важная часть личности персонажа, что помогает отличить его от других космических десантников ордена. В ходе кампании часть задачи мастера – бросить вызов личному характеру вашего персонажа и проверить его убеждения. Будет ли он верен принципам перед лицом абсолютного зла или соблазнительного искушения? Вполне естественно, что личный характер должен расти и меняться с течением времени, и это должно отражаться на поведении. Вы можете изменить личный характер персонажа в любое время, когда сочтете нужным, ведь никто не знает вашего персонажа лучше вас!

Вкратце: характер ордена никогда не меняется. Личный характер меняется вместе с ростом и развитием персонажа во время кампании.

Игрок может использоваться характер, чтобы получить бонус, во многом аналогичный получаемому за трату очка Судьбы (см. стр. 231). Однако, в отличие от траты очка Судьбы, на бонус от воззвания к характеру может повлиять отыгрыш.

Обращение к характеру

Когда космодесантник сосредотачивается на ключевых элементах своей личности, обращается к наследию геносемени или чтит важные верования и традиции своего ордена, он становится больше, чем просто ещё одним боевым братом. Он использует свой характер и становится воплощением своих собственных черт и черт своего ордена.

Для того, чтобы использовать характер, игрок за космического десантника должен просто заявить, что он делает это. Когда характер космодесантника используется, тот получает любое подходящее преимущество, аналогичное тому, что он обычно получает за трату очка Судьбы (см. стр. 231). Использование характера должно соответствовать личности героя, хотя трактовка того, что ей соответствует, а что – нет, остаётся на откуп игроку.

Таблица 1-10 Примеры характеров

к10	Характер	Описание
1	Безжалостный	В его сердце нет места жалости.
2	Благочестивый	Превыше всего космодесантник ценит веру в своего примарха и Императора.
3	Вспыльчивый	Космодесантник весьма вспыльчив и агрессивен.
4	Гордый	Для него важнее всего гордость и честь.
5	Неразговорчивый	Персонаж задумчив и молчалив.
6	Общительный	Харизматичный и разговорчивый воин, что вызывает доверие у боевых братьев и даже смертных.
7	Расчётливый	Разум космодесантника постоянно подсчитывает плюсы и минусы любых решений.
8	Стоический	Никакое испытание не является для него чрезмерным.
9	Учёный	Боевой брат ценит знания и учёность, предпочитая обдумывать решения проблем.
0	Честолюбивый	Космодесантник неудержимо стремится к своей цели.

Характер можно использовать только один раз за игровую встречу (независимо от того, сколько у персонажа характеров). Это подчёркивает важность личности и влияния ордена.

Пример
Росс играет за Тёмного Ангела с характером Общительный. Росс использует этот характер чтобы получить бонус +20 к проверке Обаяния, когда обсуждает тактику с лордом-губернатором Платеи и убеждает его не губить свои войска в безнадёжной битве.

Усиления

Преимущества от использования или преодоления характера могут увеличиться, если игрок по-настоящему хорошо отыгрывает это. Игрок может отобразить как его персонаж сильнее проникается своими идеалами либо учитывает характер при преодолении текущего испытания. Если игрок хорошо воплощает характер героя, любой применяемый бонус может быть удвоен (даёт +20, а не +10 к проверке, излечивает 2к10 ран, а не 1к10 и так далее). Использование усиления для снятия Усталости, снимает все уровни Усталости.

Игрок может усилить использование характера если другие игроки согласны, что он отыгрывает хорошо. Этот бонус нужен, чтобы вознаграждить игрока и признать его усилия другими боевыми братьями ликвидационной команды. Если большинство считает, что характер отыгран хорошо – персонаж получает преимущества усиления.

Заметки авторов: использование характера

Характеры ввели, чтобы способствовать созданию ярких и запоминающихся моментов один раз за встречу («божественного мига благословенной ярости»). Предоставляемая характером возможность неразрывна связна с орденом и уникальной силой личности космодесантника, это его шанс показать превосходство своего ордена над остальными или особенности своей личности. Применение характера должно быть впечатляющим, даже если игрока подвели кости. Так использование характера при атаке, которая попала в цель, но не нанесла урона, может сбить врага с ног или (если враг сбежит) оставить на нём характерный и вечный шрам. Подробности остаются на усмотрение мастера, но они должны быть эпичны и вознаграждать за отыгрыш характера.

Всё в ваших руках

Некоторые игроки могут привыкнуть к тому, что мастер отслеживает сильные и слабые стороны персонажа. Однако мастеру есть, чем заняться кроме этого. Он управляет историей, темпом повествования, НИП, врагами и описывает происходящее. Ему очень легко забыть мелкие особенности каждого персонажа. Кроме того, характеры боевых братьев отмечены на видном месте в его собственных листах персонажей, и каждый гораздо лучше, чем кто-либо другой, знает о влиянии игровых событий на своего персонажа. Поэтому, если предполагается, что характеры будут вступают в игру регулярно, решение о том, когда задействовать характер, стоит оставить руках игроков. Кроме того, **Deathwatch** ощущается куда лучше, когда игроки сами следят за своими ресурсами – от Сплочённости и структуры операции, до выбора командира.

Имя

"Почитай свой орден, и твое имя будут помнить. Почитай своего примарха, и твое имя будут уважать. Почитай Императора, и твое имя станет легендой."

– капеллан Аргрим из Чёрных Храмовников

Выбор имени для вашего персонажа может быть очень сложным. Если вам посчастливилось сразу его придумать, то просто запишите его в лист персонажа. Однако, если вам трудно придумать имя на месте (как и многим другим!), вам поможет этот раздел.

Имена в сорок первом тысячелетии столь же разнообразны, как и многие тысячи миров, составляющих Империум. Поскольку человек – изобретательное и противоречивое существо, нет никаких общепринятых или универсальных законов, которые управляют именами. В некоторых местах простое имя может указывать на низкое происхождение или быть меткой позора, а в других – служить знаком чрезвычайного богатства, славы и достойной семьи. При выборе имени не стесняйтесь смешивать и сопоставлять любые предложения, сделанные таблицами именования. Идея, конечно, состоит в том, чтобы создать имя, которое подходит вашему персонажу– и никто не знает о вашем персонаже больше, чем вы сами!

Таблица 1-11: Имена космических десантников

1к10	Чёрный Храмовник	Кровавый Ангел	Тёмный Ангел	Космический Волк	Штормовой Страж	Ультрадесантник
1	Вильгельм	Зораэль	Намаан	Логан	Лоргат	Марк
2	Сигизмунд	Клоен	Захриэль	Магни	Алистр	Клод
3	Александер	Астрамаэль	Астлан	Ивар	Беннит	Ганн
4	Ансельм	Беллерофон	Кадм	Скиф	Камерон	Варен
5	Наварре	Мераэн	Бетор	Скольд	Кестир	Квинт
6	Бертрам	Сеферан	Магрн	Ингвар	Морган	Сципион
7	Герхарт	Донатс	Немиэль	Бальмунд	Курро	Инвикт
8	Конрад	Рафен	Элияс	Хейдар	Ангус	Люциан
9	Рамир	Аркиро	Макрадон	Хаакон	Кеншен	Пазаний
10	Кордел	Леонат	Калиб	Эр	Рамси	Уриэль

Персонажи других ролевых игр Warhammer 40000

Самая важная информация для игроков **Dark Heresy** и **Rogue Trader** заключается в том, что **Deathwatch** использует ту же базовую механику и происходит в одной и той же вселенной. Хотя в правилах между этими играми есть некоторые тематические различия, по большей части игроки **Dark Heresy** и **Rogue Trader** будут чувствовать себя здесь как дома.

Важно отметить, что космодесантники **Deathwatch** довольно сильны (особенно в бою!) по отношению к персонажам **Dark Heresy** и **Rogue Trader**. Только что созданный персонаж-караульный из **Deathwatch** примерно равен персонажу **Rogue Trader** или аколиту из **Dark Heresy** накопившим 14 000 очков Опыта (для **Dark Heresy** это возможно, если применять дополнительную книгу «**Возвышение**»). Сила героев **Rogue Trader** – в их богатстве и кораблях, аколитов **Dark Heresy** – и связях, влиянии, знаниях и следственных умениях, но в бою космодесантники намного превосходят и тех и других, а потому мастеру стоит хорошо подумать, прежде чем использовать космодесантников в кампаниях **Dark Heresy** и **Rogue Trader**.

Если же вы твёрдо нацелились на «кроссовер», рекомендуем применять персонажей **Dark Heresy**, использующих «**Ascension**». Инквизитор Ордо Ксенос и его доверенные агенты Трона вполне могут сопровождать космодесантника Караула Смерти (или даже целую ликвидационную команду) на особо важной операции.

Реквизиция и иные системы

Предполагается, что персонажи из других ролевых игр *Warhammer 40000* имеют какое-то полномочия сопровождать космодесантников на их операциях (например, если один из персонажей игрока – инквизитор). Ни тронные золотые аколитов, ни несметные богатства вольных торговцев в **Deathwatch** не значат ничего. Вместо этого «посторонние» персонажи также могут используют правила Реквизиции и могут обладать определённым мастером уровнем Славы (Реквизиция и Слава подробно описаны на стр. 152-153).

Если же персонаж **Deathwatch** присоединяется к игре **Dark Heresy** или **Rogue Trader**, мастеру лучше снабжать его снаряжением через систему Реквизиции, а не выдавать персонажу Уровень дохода, Влияние или тронные золотые (все эти термины объясняются в **Rogue Trader**, **Ascension** и **Dark Heresy** соответственно). Космодесантники вовсе не пользуются деньгами!

Отыгрыш космического десантника

"Воин, который действует из чувства чести, не может потерпеть неудачу. Его служба сама является честью. Даже его смерть, если она достойна, - это награда, и она не может быть неудачей, ибо жизнь была отдана на благое дело. Поэтому ищи почести в своих действиях, и ты не познаешь страха"

– Робаут Жиллиман, примарх Ультрадесантников

Отыгрыш космического десантника несёт массу возможностей и опасностей, ибо космические десантники возвысились над слабой человеческой сущностью и куда более походят на персонажей «Илиады» или «Одиссеи», чем на пытливых аколитов или предприимчивых вольных торговцев. Некоторые космодесантники – эпические герои, способные днями напролёт сражаться ради чести, другие же – философы и трагические фигуры, полные страстей и раскаяния. В глубине души многие космодесантники чувствуют, что их орден всего лишь немного лучше остальных. Как бы вы ни толковали эти идеи, важно отметить, что космодесантники, выбранные в Караул Смерти – это несколько более сложные персонажи.

В этом разделе представлены некоторые идеи и мысли, которые следует иметь в виду при отыгрыше вашего космического десантника. Это руководство должно дать вам несколько зацепок и возможностей развития вашего персонажа уникальным способом.

В начале игры боевые братья, с которыми вы служите, остаются друг другу просто «товарищами-космодесантники». Со временем это восприятие изменится – одни могут стать настоящими друзьями, другие – непримиримыми соперниками.

Хорошая история, например, может заставить космодесантника сделать выбор между верностью своему ордену и клятвой, данной Караулу Смерти. Неутолимое любопытство или неистовая жажда мести могут привести космодесантника в тьму, в то время как идеализм и прагматизм – это темы, мнения по которым могут расходиться даже у боевых братьев одного ордена.

Продолжающийся на фоне повествования Ахиллов крестовый поход представляет собой прекрасную основу для взаимодействия космических десантников со всеми уровнями имперского общества, от лорда-милитанта и его советников до скромного солдата Имперской Гвардии, служащего на передовой, и от хитроумных политических манёвров в сердце крестового похода, до жестокого выбора, который космодесантник должен сделать перед лицом вторгающегося флота-улья тиранидов.

Ниже представлены пять вопросов, над которыми игроку стоит поразмыслить, и ответы на которые могут представить интересные возможности отыгрыша, развития внутренего конфликта или сюжета кампании.

Император: считаете ли вы Императора своим легендарным отцом-прародителем (как это делает большинство орденов) или поклоняетесь ему как богу?

«Кодекс Астартес»: насколько твёрдо вы (или ваш орден) придерживаетесь «Кодекса Астартес»? Вы привыкли находить новые решения или предпочитаете действовать «по уставу»?

Чистота: насколько чисто ваше геносемя? Некоторые ордена (среди них Космические Волки и Кровавые Ангелы) имеют серьёзные проблемы с геносеменем. Отдельным космодесантникам бывает непросто приспособиться к специфическому воздействию геносемени своего ордена.

Псайкеры: как вы (или ваш орден) смотрите на псайкеров? Большинство орденов используют библиариев и полагаются на псайкеров, как и большинство других ведомств Империума, а другие считают всех обладателей психического дара очень подозрительными и вовсе не используют библиариев.

Человечество: как вы (и ваш орден) относитесь к подданным Империума и человечеству в целом? Как вы реагируете на встречу и разговор с обычным имперским подданным?

Но есть три вещи, которые нужно помнить всегда:

- Космодесантники не говорят на жаргоне и не сокращают слова – они ангелоподобные рыцари, и их манера речи должна отражать это.
- Сотрудничество Караула Смерти с Ордо Ксенос и его специализация на охоте на чужаков не означает, что они игнорируют другие угрозы! Еретики, демоны и космодесантники Хаоса – тоже враги Империума, достойные внимания караульных.
- «И да не познают они страха» – так говорят именно о космодесантниках. И хотя астартес действительно исключительно храбрые и целеустремленные воины, это всё же не буквальная истина: большинство космических десантников понимают и испытывают страх, но они контролируют его намного лучше, чем смертные. Как следствие, на поле боя космодесантники всегда сохраняют хладнокровие – если они отступают, то делают это по какой-то причине; они не убегают от врага.

Способности космодесантника

"Как наши тела защищены адамантием, так и наши души защищены преданностью. Как наши болтеры заряжены смертью, так и наши мысли заряжены мудростью. По мере того как наши ряды растут, растёт и наша преданность, ибо разве мы не космодесантники? Разве мы не избранники Императора, его верные слуги до самой смерти?"

– капеллан Фергас Нильс

Все космодесантники проходят длительное гипнообучение и курс тренировок, дающие ряд специальных умений и способностей. Для отображении этого персонаж-космодесантник начинает игру с описанными ниже умениями, талантами и особенностями. Обратите внимание, что многие стартовые особенности отображают воздействие описанных ниже имплантатов. Космодесантник не должен отвечать необходимым требованиям (если таковые имеются) этих начальных умений и талантов. Начальные умения считаются Изученными (Продвинутыми или Базовыми в зависимости от умения).

Начальные умения: Бдительность, Бесшумный шаг, Вождение (Наземная техника), Выслеживание, Грамотность, Запугивание, Лазание, Навигация (Планетарная), Обыденное знание (Адептус Астартес, Империум, Война), Скрытность, Тактика (выберите одну), Уклонение, Учёное знание (Кодекс Астартес), Шифры (Руны ордена), Языкознание (Высокий готический, Низкий готический).

Начальные таланты: Амбидекстрия, Бугрящиеся бицепсы, Быстрое выхватывание, Владение оружием астартес, Каменная кожа, Кулачный боец, Мастер кулачного боя, Неотразимый удар, Обострённые чувства (Слух, Зрение), Сопротивляемость (Психосилы), Стальные нервы.

Начальные особенности: Сверхъестественная Выносливость (×2), Сверхъестественная Сила (×2).

Гипнообучение Караула Смерти

Все космические десантники из Караула Смерти начинают игру с умениями Обыденное знание (Караул Смерти) и Запретное знание (Ксеносы) как изученными Продвинутыми умениями.

Подготовка караульного

Все космические десантники из Караула Смерти прошли обширную подготовку для сражения с чужацкими врагами Человека. Персонажи **Deathwatch** получают талант Подготовка караульного.

Игровые правила имплантатов космодесантника

В тела космодесантников вживлено несколько специальных органов и модификаций. Страница 34 рассказывает о каждом имплантате и его функциях, но в этом разделе описываются их игровые эффекты. Приносимые ими особенности и таланты уже учтены и указаны в перечне начальных талантов и особенностей космодесантника.

- **Второе сердце**: этот орган не имеет никакого внутриигрового эффекта, но в сочетании с некоторыми другими приносит космодесантнику особенности Сверхъестественная Сила и Сверхъестественная Выносливость.
- **Оссмодула**: в сочетании с другими органами даёт космодесантнику Сверхъестественную Выносливость (×2).
- **Бископея**: в сочетании с другими органами даёт космодесантнику Сверхъестественную Силу (×2).
- **Гемастамен**: этот орган не имеет никакого внутриигрового эффекта, но в сочетании с некоторыми другими приносит космодесантнику особенности Сверхъестественная Сила и Сверхъестественная Выносливость.
- **Орган Ларрамана**: космодесантник не страдает от Кровотечения (см. стр. 292). Кроме того, космодесантник получает талант Каменная кожа. Однако атаки со свойством Оружие Варпа (см. стр. 146) могут вызвать кровотечение по обычным правилам.
- **Каталептический узел**: космодесантник не получает штрафов к основанным на Восприятии проверкам (таким как Бдительность), если долго обходится без сна.
- **Преомнор**: космодесантник получает бонус +20 к любой проверке Выносливости против проглоченных ядов.
- **Омофагия**: пожирая часть врага, космодесантник может узнать что-то известное тому, кого он ест (например, местонахождение тайного логова культа, коды доступа и т.д.). Что можно узнать таким образом – решать мастеру. Кроме того, космодесантник может временно получить умение или группу умений (такую как Пилотирование, Знания, Шифры и т.д.), которыми он ещё не обладал. Какие умения можно получить таким образом – решать мастеру. Космодесантник может получить доступ к этому умению (или группе умений) как Неизученному Базовому умению на [бонус Интеллекта] часов. После этого времени информация начинает тускнеть и умение становится недоступно (пока он не съест ещё одну порцию врага, конечно).
- **Мультилёгкое**: космодесантник может перебрасывать любые проваленные проверки Выносливости при утоплении или удушье (см. стр. 293). Кроме того, космодесантник получает бонус +30 к проверкам Выносливости, сделанным для того, чтобы противостоять воздействию газов, и может перебросить результат. Космодесантник также может дышать водой.
- **Оккулоб**: этот имплантат наделяет космодесантника талантом Обострённые чувства (Зрение).
- **Ухо Лимана**: этот имплантат наделяет космодесантника талантом Обострённые чувства (Слух).
- **При-ак мембрана**: космодесантник может добровольно войти в состояние «приостановленной активности». Для этого он должен медитировать в течение 1к5 раундов. Также космодесантник автоматически входит в такое состояние, если теряет сознание от критического урона. Пока астартес находится в «приостановленной активности», количество его ран не меняется. Для «оживления» требуется химическая терапия, самовнушение и **тяжёлая (-20) проверка Медики.**
- **Меланохром**: этот орган не имеет никакого внутриигрового эффекта, но в сочетании с некоторыми другими приносит космодесантнику

особенность Сверхъестественная Выносливость. Космодесантник может меньше страдать от радиации (или вовсе не обращать на неё внимания) в зависимости от её силы и мнения мастера.

- **Оолитовая почка**: этот имплантат даёт космодесантнику возможность перебросить любую проваленную проверку Выносливости, чтобы противостоять ядам и токсинам, включая атаки со свойством Отравленное.
- **Невроглотис**: космодесантник может обнаружить любой яд или токсины на вкус с помощью **серьёзной (+0) проверки Бдительности**. Он может также обнаружить яды или токсины по запаху с помощью **тяжёлой (-20) проверки Бдительности**. Кроме того, космодесантник получает Выслеживание как изученное Базовое умение и может (по решению мастеера) получить бонус +10 к любым проверкам Выслеживания против противника, которого он попробовал.
- **Мукраноид**: космодесантник может перебросить любые проваленные проверки Выносливости, вызванные сверхвысокими или сверхнизкими температурами, такими как жара пустыни или холод космоса.
- **Железа Бетчера**: космодесантник может плеваться кислотой. Это считается стрелковым оружием со следующим профилем: 3 метра; урон 1к5; ББ 4; Отравленное). Если космодесантник получает в проверке Дальнего боя три или более степеней успеха, он также может ослепить противника на 1к5 раундов. По усмотрению мастера космодесантник может также медленно прогрызать себе путь почти через любое неорганическое вещество. Скорость, с которой он это делает, остаётся на усмотрение мастера (пережевывание железных прутьев будет происходить примерно со скоростью 4 кг в минуту).
- **Прогеноиды**: извлечение прогеноидов подробно описано на стр. 105. Удаление прогеноидов требует **сложной (-10) проверки Медики** и занимает один раунд, и ещё один раунд за каждую степень провала проверки Медики. Если у совершающего проверку нет нартеция (см. стр. 197) она требует на два раунда больше и становится напряжённой (-40). Космодесантники готовы на многое, чтобы вернуть геносемя павшего боевого брата, и если они решат бросить павшего брата без извлечения прогеноидов, мастер может потребовать пройти проверку Силы воли.
- **Чёрный панцирь**: этот имплантат даёт космодесантнику исключительный контроль над силовой броней. Хотя космодесантник в силовой броне обладает особенностью Размер (Крупный), этот имплантат не позволяет врагу получать бонус к попаданию.

Заметки авторов: режим отряда, режим одиночки и Сплочённость

В этой главе вы можете заметить много отсылок на специфические для космодесантников игровые механики – режим отряда, режим одиночки и Сплочённость. Эти правила подробно изложены в **главе VIII «Игровой процесс»,** но вот их краткое описание и объяснение.

Поскольку космодесантники Караула Смерти набираются из разных орденов, им не так удобно работать вместе, как боевым братьям одного ордена. Некоторые космодесантники могут оказаться в одном отряде с соперниками или даже врагами, и преодоление этих различий может оказаться весьма непростым.

Режим одиночки отображает космодесантника Караула Смерти в его естественном состоянии вскоре после прибытия в караульную крепость Эриох.

В режиме одиночки особое внимание уделяется способностям, верованиям и традициям космодесантника, которые являются частью его родного ордена. Он полагается на инстинкты и десятилетия или даже столетия опыта, который накопил сражаясь бок о бок с другими боевыми братьями родного ордена. Сражающийся в режиме одиночки космодесантник – идеальное воплощение своего ордена.

Режим отряда – это способ показать, как действует ликвидационная команда, которая отбросила свои разногласия и сосредоточилась на совместной работе. В режиме отряда космодесантники не так сосредоточены на своих одиночных способностях, зато могут действовать как единое целое. Когда космодесантники находятся в режиме отряда, мало кто может их остановить.

Если ликвидационная команда находится в режиме отряда, она получает доступ к ресурсу, известному как Сплочённость. Сплочённость может быть потрачена на применение определённых способностей, которые приносят пользу всей группе и позволяют команде совершать невероятные подвиги.

Более подробно эта механика описана на стр. 242 (режим отряда), стр. 247 (режим одиночки) и стр. 238 (Сплочённость).

Повествовательный момент

Цель разделения режимов, состоит в том, чтобы через игровую механику показать, как группа воинов становится сплочённым отрядом. Ликвидационная команда Караула Смерти может состоять из Кровавого Ангела, Космического Волка и Ультрадесантника, каждый из которых обладает различными способностями, характером и прошлым, но команда – это больше, чем сумма её частей. **Deathwatch** описывает превращение одиночек (а то и противников) в слаженную группу, ибо в галактике есть угрозы настолько опасные, что одолеть их может только опытная и доверяющая друг другу команда.

Чёрные Храмовники

"Во тьму я принесу огонь. Невеждам я принесу веру. Принявшие эти дары смогут жить, но отвергнувшим их я принесу только смерть и вечное проклятие"

– капеллан Гримальд

После Ереси Гора Рогал Дорн отказался разделить свой легион на меньшие ордена, из-за чего Имперские Кулаки едва не были заклеймены как еретики. Одним из новых орденов стали Чёрные Храмовники. Чтобы доказать свою преданность Императору, первый магистр ордена, верховный маршал Сигизмунд, собрал огромный флот и начал величайший крестовый поход космического десанта в истории Империума. Он длится уже десять тысяч лет.

Не желая привязывать себя к одному миру, Чёрные Храмовники устремились к звёздам. Вместо того, чтобы построить крепость-монастырь, как это делает большинство орденов космического десанта, сыны Дорна воздвигают цитадели на каждом завоёванном ими мире, чтобы следить за их верностью, устраивать будущие крестовые походы и набирать новых боевых братьев.

За десять тысячелетий крестового похода Чёрные Храмовники участвовали в некоторых из самых важных конфликтов, когда-либо охвативших Империум. Верховные маршалы следовали примеру своего основателя и боролись с ксеносами, еретиками и ведьмами. Чёрные Храмовники – крестоносцы, святые воины, сражающиеся за то, чтобы принести истину и свет Императора в непокорённые миры галактики. Болтером и цепным мечом Чёрные Храмовники обращают заблудших к свету Повелителя Человечества и истребляют тех, кто отказывается приветствовать Его истину. Каждый крестовый поход направляет воля его маршала, а отправляется он указом верховного маршала Чёрных Храмовников, дабы орден исполнял свою главную миссию: очищать звёзды.

Инициация

Несмотря на то, что Рогал Дорн в итоге принял положения «Кодекса Астартес», Чёрные Храмовники организованы не так, как большая часть орденов и заметно отходят от уложений Жиллимана. Одно из отклонений заключается в системе набора и обучения воинов. У Чёрных Храмовников нет разведывательной роты, в которой новобранцы могли бы доказать свою храбрость. Орден судит о достоинствах новобранцев другими способами. В каждой из множества крепостей ордена, которые основывают на каждой завоёванной Чёрными Храмовниками планете, капелланы поддерживают строгое бдение и судят о достоинствах тех воинов, которые привлекают их внимание. Часто для тех, кто стремится вступить в орден, устраивают поединки или другие не менее смертоносные испытания. Только самые храбрые воины могут надеяться достичь последних этапов отбора, но даже эта малая часть далеко не полностью будет соответствовать высоким требованиям капелланов.

Претендента приводят в крепость ордена, где апотекарии ставят опыты на совместимость тканей и устраняют любые скрытые мутации, чтобы убедиться, что возможный неофит обладает достаточной чистотой и силой. Не все переживают эти процедуры, но Чёрные Храмовники не терпят слабости. Если кандидат выживет, он становится неофитом и начинает проходить операции, которые превратят его в сверхчеловека. И здесь он может потерпеть неудачу. Благодаря вырождению знаний, операции по установке имплантатов почти превратились в ритуалы. Они часто сопровождаются нанесением шрамов, заклинаниями, молитвами, постами и тайными обрядами, которые непреднамеренно ставят под угрозу их эффективность.

Как только неофит начинает обучение, он разрывает все связи с родным миром и начинает жизнь, посвященную Императору. Когда он будет признан готовым, его возьмёт под крыло один из полноправных боевых братьев, а завершится обучение в огне битвы, где неофит либо станет достойным боевым братом, либо погибнет. Когда такой воин, наконец, сам становится посвящённым, его уже нельзя считать человеком. Любой шанс на нормальную жизнь исчез навсегда, и хотя эта жертва велика и ужасна, она принесена добровольно.

Однажды принятый в одну из батальных рот крестового похода, посвящённый будет сражаться и оттачивать ремесло убийства. Когда-нибудь он войдёт в легенды, и сам возьмёт на обучение неофита. Таким образом, опыт и мудрость посвящённых братьев не теряются и передаются новобранцам.

Величайшие воины в батальной роте организованы в «дом маршала» – нечто вроде первой роты кодексного ордена. Бойцы дома маршала, они же «братья меча» – могучие герои, чьи деяния вошли в историю ордена. Каждый Чёрный Храмовник стремится попасть в их ряды. Облачённые в лучшие доспехи и несущие печати чистоты, братья меча – это воплощение образа рыцаря. Когда маршал умирает, его заменяет брат меча, ибо только лучшие и храбрейшие достойны этой великой чести. Кто сменит маршала, определяется ритуальной схваткой, в ходе которой все, кто оспаривает право возглавить крестовый поход, будут сражаться с помощью различных видов оружия, а также выказывать свое стратегическое и тактическое мастерство. Победитель получает право быть маршалом, если это одобрит верховный маршал, а братья меча приносят новые клятвы верности победителю.

Помимо дома маршала, более крупные крестовые походы включают несколько батальных рот, каждую из которых возглавляет брат меча, удостоенный почётного звания «кастелян». В составе батальной роты отдельные отряды собираются и рассредоточиваются как придётся. Посвящённые братья обычно сражаются бок о бок с друзьями. Из-за сконцентрированности ордена на втягивании противника в кровь и ярость почтенного ближнего боя, в батальных ротах наблюдается явная нехватка тяжёлого оружия. Орудия установлены на боевых машинах и дредноутах, что позволяет боевым братьям беспрепятственно приближаться к противнику.

ВЕЧНЫЕ КРЕСТОНОСЦЫ

У Чёрных Храмовников нет родного мира. Они живут на крестоносных флотах, многочисленных боевых баржах, ударных крейсерах, учебных судах и гигантских кораблях-кузницах. Чёрные Храмовники основывают крепости в каждом мире, который они покоряют или отвоёвывают. Главная цель крепости – обеспечить набор новых космических десантников и служить плацдармом для сбора крестовых походов. В таких цитаделях можно разместить две-три роты астартес – крепости Храмовников намного меньше монастырей других орденов. Малый размер искупает количество – за прошедшие тысячелетия орден выстроил сотни крепостей – одни всё ещё действуют, другие же давно заброшены.

Верховный маршал ведёт вечную войну с прославленной боевой баржи, «Вечного крестоносца», на которой может путешествовать от крестового похода к другому, принося свой военный гений и духовное наставление тем, кто находится под его командованием. «Вечный крестоносец» огромен даже по меркам боевых барж, а за десять тысяч лет он был расширен и оснащён дополнительными доками для кораблей сопровождения, стартовыми отсеками для челноков и «Громовых ястребов», а также жилыми помещениями для вдвое большего количества космических десантников, чем обычная боевая баржа.

ПРАВЕДНОЕ РВЕНИЕ

Все космодесантники славятся истовой преданностью, но веру Чёрных Храмовников часто описывают как фанатичную. Они стремятся к сокрушению всех до единого врагов Человечества. Они абсолютно не терпят еретиков, мутантов, колдунов и ведьм, ксеносов и любой другой мерзости, дерзнувшей существовать в галактике Императора. Десять тысяч лет они ведут крестовые походы, чтобы доказать свою преданность, и это кредо настолько укоренилось в их доктринах, что Чёрные Храмовники не знают жалости ни к чему, что считают угрозой Императору. Известно, что они безжалостно истребляют население целых планет, чтобы вычистить грех ереси, а одно лишь появление колдуна на поле боя приводит их в ярость, против которой мало кто имеет хоть малейшую надежду устоять. Ненависть Черных Храмовников распространяется даже на тех псайкеров, что служат Империуму. Хотя ордену приходится использовать астропатов, навигаторов и других обладателей психического дара, Чёрным Храмовникам это отвратительно, и в их ордене нет библиариев.

БОЕВАЯ ДОКТРИНА

В бою Чёрные Храмовники сражаются, подражая своему основателю Сигизмунду, предпочитая ближний бой. Оказавшись лицом к лицу с врагом, Чёрный Храмовник бьётся с фанатичной яростью и следует благородным идеалам чести, стремясь стяжать славу и уважение, и не сомневаться, что его враг действительно побеждён.

Фанатизм Чёрных Храмовников не позволяет им отступать. Вместо этого они будут безжалостно рваться к врагу, а их собственные потери лишь ещё больше распалят ненависть и жажду отомстить убийцам братьев.

Центральное место в посвящении каждого Чёрного Храмовника Императору занимает принесение клятв веры и защиты. Накануне битвы Чёрный Храмовник обычно возобновляет один из этих обетов. Это позволяет воину сосредоточиться на определённом аспекте его обязанностей,

Чемпион Императора

В канун битвы все боевые братья молятся вместе, ища чистоты, мудрости и силы. Если кто-то будет одарён видением от Императора, он предстанет перед капелланами, которые провозгласят его чемпионом Императора. Ему доверят лучшее оружие и доспехи в армии. Облачение и оружие чемпиона именуются Доспехом веры и Чёрным мечом, хотя это могут быть совершенно разные доспехи и мечи. В битве долг и награда чемпиона Императора – искать вражеских чемпионов и вызвать их на поединок, как это делал Сигизмунд в битве за Императорский дворец в разгар Ереси Гора. Хотя немногие враги имеют фактических чемпионов, обычно достаточно, чтобы чемпион Императора убил любого вражеского вождака и любого, кому не повезло встать на его пути. Гибель чемпиона считается дурным предзнаменованием. В таком случае долг его братьев – вынести тело с поля битвы и вернуть Доспехи веры и Чёрный меч.

поощряя великую отвагу, безжалостность и священное отвращение к врагу.

Несмотря на непоколебимую верность Императору, Чёрные Храмовники крайне независимы. Некоторые сказали бы, что состояние ордена граничит с изгнанием. Флотская природа ордена и цели его десятитысячелетнего крестового похода мотают Чёрных Храмовников по всей галактике, и направление этого движения в первую очередь зависит от воли маршалов. Как и все космодесантники, Чёрные Храмовники не считают себя подвластными имперским чиновникам, и каждый крестовый поход – это фактически самостоятельная боевая группа. Впрочем, это не значит, что Храмовники не отзываются на просьбы о помощи со стороны других имперских сил.

На войне с врагами Императора, Чёрные Храмовники используют две основные тактики. Самой жестокой остаётся орбитальный штурм, известный немногим его пережившим как «смерть с небес». Чёрные Храмовники вступают в бой после разрушительного орбитального обстрела, высаживаясь на десантных капсулах и «Громовых ястребах». С парализующей внезапностью космодесантники хирургически точно уничтожают цели, оставляя врага без командования, дезорганизованного и неспособного ни на что большее, чем сдаться или бежать.

Если крестовый поход способен высадить тяжёлую технику, в дело вступает не менее разрушительная тактика - «острие копья». «Лэнд Рейдер Крестоносец», идеальная машина прорыва, начала свою службу именно в этом ордене. Прикрывая свои перемещения действиями мотоциклов и «Лэнд Спидеров», Чёрные Храмовники безошибочно выводят танки на слабое звено в армии противника, и бронированные колонны рубят врагов по бортам, прежде чем уничтожить оставшиеся опорные пункты противника.

Чёрные Храмовники как игровые персонажи

Космодесантники этого ордена ведут вечный крестовый поход во имя уничтожения врагов Человечества. Чёрные Храмовники ордена великолепны в ближнем бою и прекрасно сопротивляются психическим атакам.

Космодесантник из Чёрных Храмовников получает следующие преимущества: +5 к Ближнему бою, +5 к Силе воли и одиночную способность Праведное рвение (см. стр. 245).

Ограничения: космодесантник из Чёрных Храмовников не может взять специализацию Опустошитель или Библиарий.

Имплантаты: хотя космодесантники из Чёрных Храмовников обладают как железой Бетчера, так и при-ак мембраной, их зиготы сильно деформированы. Космодесантник из Чёрных Храмовников не получает преимуществ ни от одного из этих имплантатов.

Ревностный

Орденский характер (см. стр. 30) Чёрных Храмовников. Если Чёрный Храмовник не сражается, он готовится к сражению. Братья проводят время в молитвах и медитации или совершают выматывающие тренировочные ритуалы. Те посвящённые, которым доверено обучение неофитов, проводят долгие часы, передавая знания ученику и наблюдая за бесконечными упражнениями, тренировками и испытаниями. Братья часто несут добровольные посты, отказываясь от всего, кроме самых насущных потребностей, чтобы очиститься в глазах Императора и своего примарха, а также последовать примеру своего основателя, Сигизмунда.

Служа бок о бок с боевыми братьями других орденов космического десанта, многие Чёрные Храмовники предаются долгим постам и недельным бдениям, чтобы вынести присутствие библиариев. Для тех, кто служит в Карауле Смерти, сражаться бок о бок с братом-космодесантником, обладающим психической силой, – это особое испытание, которое они должны пройти, чтобы служить Императору более полно и сражать ненавистных ксеносов. Именно потому в караульные отбирают лишь тех Чёрных Храмовников, что способны сдержать свою глубоко укоренившуюся нетерпимость и сражаться в полную силу. Но даже эти люди, вероятно, посвящают каждый час, не проведенный в сражении, глубокому созерцанию и молитвам, часто скрываясь от своих собратьев-космодесантников в личной святыне Императора, Дорна и Сигизмунда.

Кровавые Ангелы

«Тот, кто сегодня кровь со мной прольет, да станет мне братом боевым навечно»

– последняя строка Молитвы посвящения ордена Расчленителей

Кровавые Ангелы – благородные потомки наиболее могущественного из примархов, ангелоподобного Сангвиния. Пожалуй, они – один из самых знаменитых орденов, чьи бесчисленные подвиги и победы известны несметным миллиардам подданных Императора по всему Империуму. Прекрасные ангельские лики героев ордена украшают готические фасады и витражи миллионов святых базилик, а бесчисленные копии их портретов невозмутимо взирают с множества иллюстрированных томов.

Тем не менее, Кровавые Ангелы таят в себе страшное проклятие, тщательно скрываемое от толпы. Когда их любимый примарх погиб от руки архипредателя Гора в самый разгар Ереси, каждый Кровавый Ангел был обречён испытать часть боли, причиненной их безупречному повелителю. С того дня каждый мучается от видений последних минут жизни Сангвиния. Чем старше становится космодесантник, тем чаще и изнурительнее его кошмары. Если Кровавый Ангел не падёт в бою, то однажды будет настолько поглощён этими обжигающими душу видениями, что погрузится в пучину безумия, в которой снова и снова будет становиться свидетелем смерти Сангвиния, неспособный помешать магистру войны совершить своё гнусное предательство.

Неизбежность этого проклятия облагораживает Кровавых Ангелов, побуждая идти все дальше навстречу славной смерти во имя Императора и их примарха. Обычные люди могли бы поддаться тёмному зову пролить кровь врагов Императора, однако Кровавые Ангелы остаются непорочными и благородными вот уже десять тысячелетий. Несмотря на это, орден вырождается: каждый год всё больше и больше братьев поддаются так называемой Красной жажде – желанию разодрать на куски виновных в смерти Сангвиния и каждого врага Императора.

Смерть Сангвиния являет собой один из самых трагичных мгновений Ереси, ибо он умер от рук своего брата-примарха Гора. Хотя некоторые говорят, что эта жертва ослабила магистра войны достаточно для того, чтобы Император мог победить своего вероломного сына, смерть Сангвиния оплакивают и по сей день – особенно Кровавые Ангелы, в чьих жилах течёт его кровь. Когда слышится зов войны и проливается кровь, Ангелов охватывает ярость, рождённая последними минутами жизни их примарха. Те, чья Жажда слишком сильна, и кто полностью растворяется в том, что именуется Чёрным гневом, обречены до конца своих дней переживать смерть своего возлюбленного примарха снова и снова.

МИР КРОВИ

Кровавые Ангелы проводят набор с трёх миров: пустынного и ржаво-красного, Баала и двух бесплодных лун: Баал Прим и Баал Секундус. Хотя Баал всегда был миром ржаво-красных пустынь, его луны когда-то были настоящим раем. Тем не менее, примерно в конце Тёмной эры технологий, Баал и его спутники подверглись полному опустошению. В безымянной, давно забытой войне пошло в ход биологическое и ядерное оружие настолько мощное, что последствия его применения по-прежнему проявляются спустя множество тысячелетий, а все три мира терзают беспощадные радиоактивные бури. Их поверхность изуродована равнинами чёрного стекла и бесконечными загрязнёнными пустынями. Что раньше было океанами, сейчас – отравленные моря токсичных отходов, покрытые слоями блёклой пыли. Жители системы, должно быть, умирали миллионами. Однако, так или иначе, человечество выжило. Люди стали мародёрами, копающимися в остатках некогда великой цивилизации. Многие погибли, вырастая слабыми и больными из-за резко изменившейся атмосферы. В смутное время, последовавшее за крахом общества, некоторые опустились куда ниже мародёров, и, в отчаянии своем, свернули на путь людоедства.

На поверхности Баала можно найти наполовину погребённые в океанах пыли остатки некогда великой цивилизации – огромные сооружения и невероятные памятники, построенные настолько искусно, что стоят до сих пор. Видимо, люди Баала потратили много времени на создание громадных статуй своих правителей и богов, и только благодаря этим монументам о них хоть что-то известно.

Побочные эффекты от радиоактивной атмосферы были неизбежны. Со временем накопившиеся в телах выживших химические и радиоактивные токсины превратили их в мутантов, неуклюжие пародии на своих предков-людей. Были и те, кто, сохранив человечность и некое подобие здравомыслия, образовали племена, что могли себя защитить. Но их было мало, а на старых руинах развивалось новое и дикое общество. Единственной социальной единицей стало племя. Люди, как и каннибалы, могли рассчитывать только на собственные семьи.

Население системы превратилось в кочевников, перемещающихся с места на место, обирающими дочиста руины и воюющими меж собой за добычу. Они конструировали кое-как работающую технику, учились создавать радиационные

костюмы и – что наиболее важно – счётчики радиации, дабы защитить себя в этой адской, разрушенной окружающей среде. Племена вели непрекращающиеся войны. Там, где их предки процветали, они были вынуждены бороться за свое существование.

Кровавые Ангелы держат свою крепость-монастырь на Баале и проводят набор в свои ряды со всех трех миров. Быть избранным – больше чем величайшая почесть, это обещание избавления от кошмара жизни на Баале или его лунах. Только самые стойкие могут получить такую награду, подавляющее большинство же заканчивает свою короткую жестокую жизнь среди враждующих племен и радиоактивных пустынь.

ИНИЦИАЦИЯ

Чтобы выявить достойных, Кровавые Ангелы устраивают жестокие игры и блистательные турниры, в которых юноши чистокровных племён должны принять участие, одновременно сражаясь, как и с окружающей средой родного мира, так и друг с другом. Состязания проводятся только раз в поколение, в месте, где Сангвиний впервые сошел на Баал – Падении Ангела. Кандидаты должны любыми доступными способами добраться в так называемое Место вызова – это уже отсеивает большинство недостойных, надеявшихся стать Кровавыми Ангелами. Они должны бежать наперегонки по неизведанным враждебным радиоактивным пустыням; прыгать с самой высокой скалы, молясь, чтобы примитивные сборные крылья спасли их от мгновенной смерти; пройти по ущельям, населёнными гигантскими мутировавшими зверями. Иссохшие трупы предыдущих кандидатов служат доказательством того, что кто-то слишком безрассудно подходил к испытаниям. Как только кандидаты добираются до Места вызова, начинаются гладиаторские состязания, часто длящиеся до смерти, живыми из которых выходят лишь самые умелые и решительные бойцы.

Пятьдесят лучших кандидатов взойдут на борт «Громового ястреба», чтобы встретить следующий этап испытаний. Те же, кто не удостоился получить почётное место, вернутся в свои племена, для которых само выживание в состязаниях – уже величайший подвиг.

Избранных заберут в крепость-монастырь Кровавых Ангелов, где они станут свидетелями такого великолепия, что многие из них падут ниц с благоговением. Они пробудут в крепости до полного превращения в боевых братьев, и именно здесь разница между претендентом и космодесантником действительно очевидна. Несмотря на свою молодость, лишь немногие кандидаты остаются нетронутыми губительным воздействием проклятых земель своей родины. Их тела покрыты язвами и ранами, а лица изуродованы. Космодесантники же своим телосложением, гладкой кожей и благородными чертами лица представляют собой идеал самой совершенной красоты. После изнурительного обследования, длящегося три дня и три ночи, кандидатов уводят орденские сангвинарные жрецы, исполняющие роль не только апотекариев, но и хранителей священной крови примарха. Каждый кандидат должен отведать этой крови из чаши, предложенной жрецом. Вскоре, после глотка драгоценной жидкости, претенденты погрузятся в глубокий сон и будут доставлены в Зал саркофагов. В стенах этого огромного, похожего на собор, зала расположены величественные золотые гробы, каждый в два раза больше человека. Спящих кандидатов – настоящих карликов по сравнению с саркофагами – замуровывают внутри и подключают к узлам жизнеобеспечения. Там они находятся целый год, где им подают внутривенно питательные вещества и кровь Сангвиния.

Пока кандидат спит, им овладевают яркие и странные грёзы, представляющие собой воспоминания Сангвиния. Сама сущность примарха пронизывает умы его новых сынов, а эти мощные эмоции и воспоминания затем навсегда отпечатаются в их душах.

Когда кандидатов, наконец, извлекут из саркофагов, они будут так изменены, что лишь некоторые из них способны поверить, что когда-то были несчастными калеками, спасшимися от жизни в аду. Они стали высокими, невероятно сильными и нечеловечески могучими. Их восстановленные тела теперь напоминают своей красотой ангелоподобного праотца, их чувства остры, а мышцы крепче, чем закалённая сталь. Благодаря этому таинственному процессу и утерянной технологии, слабый житель пустоши превращается в человека, сверкающего чистотой и благородной волей.

СЫНЫ САНГВИНИЯ

Кровавые Ангелы – одни из самых долгоживущих космодесантников, ибо их геносемя значительно увеличивает им срок жизни. Нет ничего необычного в том, что Кровавый Ангел может прожить тысячу лет или даже больше, если, конечно же, его не застигнут смерть в битве или Красная жажда. Это позволяет Кровавым Ангелам бесконечно оттачивать, как свои ремесленные навыки, так и искусство войны. Они веками совершенствуют дисциплины, к которым обращаются их умы, и этим объясняется тот факт, что доспехи и знамёна Кровавых Ангелов – самые богато украшенные из всех, когда-либо созданных.

Следуя примеру своего примарха, Кровавые Ангелы видят будущее галактики, в которой враги Императора будут побеждены, а человечество перейдёт к жизни, уготованной ему самой судьбой. В доктрине Кровавых Ангелов существует глубокий мистический подтекст и твёрдое убеждение, что всё можно довести до идеала. В конце концов, они набирают в свои ряды несчастных баальцев, которых превращают в высоких, гордых и красивых воинов, а значит, надежда для человечества ещё существует. Это убеждение можно увидеть во всех деяниях Кровавых Ангелов. Они стремятся к совершенству во всех своих начинаниях. Их произведения искусства – симметричны и прекрасны. Их боевые дисциплины неустанно оттачиваются. Их верования пронизаны чувством смерти и упадка величия Человека.

Блаженные лики и благородное поведение составляют резкий контраст с проклятием Кровавых Ангелов. Обычные воины могли бы стать угрюмыми фаталистами, отягощёнными неизбежностью своей судьбы, Кровавые Ангелы стоически держатся. Орденские сангвинарные жрецы, что заменяют им апотекариев, неустанно продолжают поиск лекарства от Красной жажды. Однако каждый год всё больше и больше братьев поддаются ей. Возможно поэтому, дабы держать проклятие на расстоянии, многие Ангелы спят в тех особых саркофагах, где их истощённые тела были преобразованы в более совершенные таинственным аппаратом фильтрации и очистки крови.

Это в ходу даже у Ангелов, посланных в Караул Смерти. Их саркофаги хранятся в караульных станциях или крепостях, и Кровавые Ангелы дремлют там, дабы исцелить любые раны, полученные во время операции.

Стремление к совершенству во всех своих деяниях делает Кровавых Ангелов идеальными воинами Караула Смерти, однако их проклятие становится всё более ужасающим. Кровавый Ангел может почувствовать себя отделённым от своих кровных братьев, пока он служит в Карауле Смерти. Он – образец силы для товарищей-караульных днём, но ночью вынужден в одиночку сражаться со своим проклятием в келье, горячо молясь о том, чтобы оно не проявилось тут, так далеко от ордена и сангвинарных жрецов, которые могли бы помочь ему отправиться в последний путь. Когда Красная жажда все-таки берёт верх, он может преодолеть её только невероятными усилиями.

Боевая доктрина

Кровавые Ангелы стараются придерживаться организации, изложенной Робаутом Жиллиманом в «Кодексе Астартес», и боевые братья ордена снаряжены, как большинство других космодесантников. Кровавые Ангелы часто демонстрируют неистовое желание сойтись в бешенной рукопашной схватке с противником, когда их гнев растёт, всё сильнее разжигая Красную жажду. Большую часть времени Кровавые Ангелы способны держать проклятие в узде, однако противники, которые подверглись нападению, вскоре ощутят на себе кровожадную свирепость сынов Сангвиния.

Кровавые Ангелы уникальны тем, что их геносемя содержит в себе опыт примарха и глубоко отпечатанную память о финальной битве Сангвиния с Гором. Иногда, в преддверии боя, какое-нибудь событие или обстоятельство вызывает запечатанные воспоминания, и разум боевого брата внезапно уносится в далёкое прошлое. Чёрный гнев берёт верх над Кровавым Ангелом, память и сознание Сангвиния вторгаются в его разум, и тяжелые события десятитысячелетней давности устремляются потоком в настоящее время.

Воин, над которым берёт верх Чёрный гнев, сходит с ума; он не способен отличить прошлое от настоящего и не узнает своих друзей. Ангел верит, что он – Сангвиний накануне своей гибели, а вокруг бушуют кровавые битвы Ереси Гора. Этот боевой брат скоро будет избавлен от мучений, ибо его путь окончится в Роте смерти, где он и другие проклятые души будут биться в последней битве с именем Сангвиния на устах под командованием капеллана. Эти воины сражаются в своём собственном бою, возможно веруя, что они воюют во время Ереси Гора на стороне своего любимого примарха. Смерть для них – благословенная милость, те же, кто не пал в очищающем сражении, будут заключены в темницу до следующей битвы, как для собственной безопасности, так и для безопасности их боевых братьев.

Кровавые Ангелы как персонажи игроков

Боевые почести Кровавых Ангелов описывают тысячелетия побед, многие из которых были завоёваны в жестоких рукопашных схватках. Благодаря долгой жизни и погоне за совершенством в искусстве космодесантники Кровавых Ангелов развили большую ловкость рук и координацию.

Космодесантники Кровавых Ангелов получают следующие преимущества: +5 к Ближнему бою, + 5 к Ловкости и одиночную способность Кровавое безумие (см. стр. 245).

Красная жажда

Орденский характер (см. стр. 30) Кровавых Ангелов. Глубоко в душе каждого Кровавого Ангела таится желание разрушать, ярость и жажда крови, которые необходимо сдерживать каждый миг бодрствования. Немногие боевые братья могут постоянно держать в узде Красную жажду – Кровавым Ангелам свойственно временно поддаться её соблазну в разгар битвы.

Красная жажда – самая тёмная тайна и величайшее проклятие Кровавых Ангелов, но она также является их величайшим спасением, ибо она приносит смирение и понимание их собственных недостатков, которое делает их воистину самыми благородными из космических десантников.

Сангвиний

Примарх легиона Кровавых Ангелов. Сангвиний, был блистательным воином, рождённым в небесах на ангельских крыльях. Его лицо было благородным и непорочным, и он носил совершенную броню из блестящего золота. Как говорят, Сангвиний был благословлён (или проклят) пророческим даром. Во многих отношениях он был любимейшим сыном Императора, множество людей восхваляло его и его победы, добытые во имя отца. Сангвиний обладал обострённым чувством справедливости, посвящая свою жизнь достижению утопии, провозглашённой Императором.

Сыны Красного Ангела благородны, но я чувствую в них что-то зловещее.
-С.С.

Тёмные Ангелы

«Раскайся, ибо завтра ты умрёшь!»

– боевой клич ордена Тёмных Ангелов

Тёмные Ангелы – первый среди орденов космодесанта, как было с самого их основания. Это гордый орден, чьи традиции и обряды берут начало на заре Империума. Однако его происхождение окутано тайной. Существует лишь несколько записей об их истоках, равно как и о роли, что они сыграли в Великом крестовом походе Императора. Большая часть упоминаний об их деяниях во время проклятых дней Ереси Гора стёрты отовсюду. Но всё ещё живёт легенда о том, что в какой-то миг Тёмные Ангелы подошли к самому краю ереси, и что ужасное вероломство обесценило все подвиги ордена, надолго запятнав его честь. Их позор таков, что с того времени Тёмные Ангелы носят печать Непрощённых и должны стремиться искупить грехи прошедших тысячелетий.

Ужасная тайна Тёмных Ангелов заключается в том, что во время Ереси Гора часть их братьев перешла на сторону Хаоса. Предатели были разгромлены в битве, уничтожившей родной мир Тёмных Ангелов, Калибан, но волей богов Хаоса многие изменники выжили и были разбросаны по всему времени и пространству. Эти уцелевшие, известные лишь тем нескольким Тёмным Ангелам, кому было даровано знание об их существовании, зовутся Падшими. По мнению командования ордена есть только один способ искупить свой позор, восстановить честь и добиться доверия в глазах Императора – найти всех Падших и либо заставить их раскаяться, либо уничтожить.

История предательства и измены – скрытый позор Тёмных Ангелов, и единственной надеждой на спасение для них остаётся их тайная миссия по истреблению Падших. Никто не знает об этом, кроме Тёмных Ангелов, их орденов-наследников и, возможно, Императора на Золотом троне.

Тёмное прошлое тяготеет над орденом, что остаётся замкнутым и монашеским по своей природе; его воины уделяют немало времени обрядам и молитвам. Внутри ордена существует множество уровней посвящения, которые постепенно проходят его члены. С каждым новым шагов воину дозволяют узнать чуть больше о истинном происхождении Тёмных Ангелов, но лишь высшие офицеры знают ужасную и позорную тайну о том, что произошло десять тысяч лет назад.

Калибан

Калибан, родной мир Тёмных Ангелов, был некогда цветущим миром густых лесов. Но потом эти леса наполнились мутантами и порчей из-за губительного влияния находящегося поблизости Ока Ужаса, которое прокляло Калибан и превратило его в один из наиболее смертоносных миров в галактике. Про первых обитателей Калибана говорят, как о гордых и воинственных людях, привыкших жить и умирать с мечом в руке. Пышные леса были населены множеством ужасных зверей, искажённых Хаосом. Свирепость этих созданий заставила жителей построить на очищенной от лесов земле высокие каменные твердыни воинов, что составили калибанскую знать. Именно из правящей верхушки, называвшейся Орденом, был позже сформирован легион Тёмных Ангелов.

Во время колоссальных войн Ереси Гора весь Калибан был уничтожен, в результате разрушительной битвы от него остались лишь разрозненные осколки. Всё что уцелело – это скала, на которой сохранились руины крепости-монастыря. На протяжении прошедших с момента разрушения Калибана тысячелетий Тёмные Ангелы пробурили скалу и восстановили крепость из руин. Безжизненный астероид, названный Скалой, был превращён в дом, а заново отстроенный на нём монастырь получил имя «Башня Ангелов». В Скале были высечены бесчисленные тоннели, залы и комнаты, а со временем появились даже варп-двигатели, позволяющие перемещаться меж звёзд. Скала не стоит на одном месте, и орден набирает новичков на множестве различных миров.

Башня Ангелов хранит много тёмных тайн. Подземелья, запертые столетия назад, и тайные пещеры, закрытые адамантиевыми дверями и запечананные священными символами, скрывают огромные хранилища древнего археотеха. Лишь самые вышестоящие Тёмные Ангелы – магистры и Внутренний круг – знают об этих комнатах и могут раскрыть их ужасные тайны.

ВНУТРЕННИЙ КРУГ

После падения Калибана старые члены легиона собрались на тайный совет. Они решили, что грехопадение их братьев должно навсегда остаться тайной, а никто из посторонних не должен узнать о расколе, разделившим легион, или о той части сынов Льва, что стала на сторону Губительных сил. Они боялись, что стоит этой ужасающей правде выплыть наружу, как Тёмные Ангелы будут заклеймены предателями, и все надежды на возвращение доброго имени будут утрачены. Для того, чтобы вечно хранить это опасное знание был создан Внутренний круг из высших чинов ордена, и каждый его член принёс нерушимые клятвы.

Великие магистры Внутреннего круга поклялись, что пока хоть один из предателей-Падших жив и не раскаялся, Тёмные Ангелы останутся Непрощёнными, проклятыми их собственными братьями веками искупать грехи прошлого. Пока последний Падший Тёмный Ангел не схвачен и раскаялся, для настоящих сынов Льва не может быть покоя. Именно это стало настоящей целью Внутреннего круга, а значит и всего ордена.

Внутренний круг очень скупо делится своими ужасными знаниями. Правду о том, что произошло на Калибане скрывают от новых рекрутов, делясь лишь отрывками. Большинство учений подаётся подаётся новичкам в виде мифов, которые на разные лады твердят одно и то же. Первой аллегорией, которую узнаёт Тёмный Ангел, является так называемая «История разговора двух голов», в которой отряд терминаторов Крыла Смерти вернулся на свою родную планету и обнаружил, что местные порабощены отвратительными ксеносами. Покрыв свою броню белой краской согласно традиции соотечественников, терминаторы приступили к истреблению. Они уничтожили своих врагов, но потеряли в том бою своего обожаемого библиария. Схожие истории рассказывают на каждом этапе повышения Тёмного Ангела – подробности меняются от истории к истории, но суть остаётся неизменной. Каждая повествует о группе героев, возвращающихся домой, где они узнают, что жители порабощены предателем, и только ценой вечного позора они побеждают врагов, часть которых неизменно скрывается.

Только став воином Первой роты, называемой Крылом Смерти, боевой брат действительно начинает узнавать правду о событиях, что произошли в самом начале эры Империума. Поднимаясь всё выше в запутанной и извилистой иерархии Внутреннего круга, он узнаёт всё больше и больше о секретах, открываемых один за другим тем быстрее, чем быстрее растёт доверие к нему его командира. Лишь став великим магистром, воин узнаёт правду, но не всю – есть секреты, что ведомы лишь верховному великому магистру Тёмных Ангелов.

Лишь те братья, которым более всего доверяют, могут войти во Внутренний круг. К ним приглядываются издалека, и могут пройти многие десятилетия, прежде чем кандидат встретится с членами Круга, ибо только тем воинам, кто служил на протяжении многих лет и доказывал свою верность ордену снова и снова даруют повышение. Безмолвные и скрытые балахонами братья ведут кандидата к членам Внутреннего круга, дабы те приняли окончательное решение, благодаря которому воин войдёт в Круг – или исчезнет навеки.

БОЕВАЯ ДОКТРИНА

После Ереси Гора Тёмные Ангелы были поделены на ордены, как предписывал «Кодекс Астартес» Робаута Жиллимана. Если не считать Крыла Смерти и Крыла Ворона, Тёмные Ангелы следуют обычной боевой доктрине космодесанта, но примечательны легендарной стойкостью и умением вести сопротивление даже в самых отчаянных обстоятельствах. Случается, что в таком бою, где даже космодесантникам не стыдно отступить на перегруппировку, Тёмные Ангелы продолжают сражаться, даже не думая об отступлении. Они упорно презирают хитрые манёвры, какими бы полезными те не казались.

Лев

Примарх Тёмных Ангелов получил имя Лев Эль'Джонсон, но большинство именует его просто Лев. Когда примархи были рассеяны по галактике, Джонсон попал на Калибан, где рос среди наполненных зверями лесов, вдали от других людей, пока не стал юношей. Войдя в рыцарский орден, защищавший жителей Калибана от зверей Хаоса из тёмных лесов, Джонсон быстро возвысился и возглавил крестовый поход, дабы уничтожить тварей и освободить людей Калибана от этого зла.

О Льве говорили, что он был вспыльчивым и неразговорчивым, но оставался великолепным стратегом, а единожды приняв решение, всегда доводил его до конца. Эти качества сослужили ему хорошую службу, когда он воссоединился с Императором и возглавил легион Тёмных Ангелов в Великом крестовом походе. Одной из величайших трагедий Ереси Гора является то, что пока Джонсон обретал славу среди звёзд, Лютер, его лучший друг и второй человек в легионе, восстал, обратив тех космодесантников, которые оставались на Калибане, на службу Хаосу. Вернувшись на Калибан, Джонсон узнал о предательстве брата по крови. Возмездие было столь ужасным, а чувство предательства столь сильным, что в последующей битве погиб сам Калибан. В конце сражения предатель Лютер был захвачен верными Тёмными Ангелами, но следов самого Льва так и не нашли.

Крыло Смерти

Крыло Смерти – первая рота Тёмных Ангелов. В большинстве орденов такая рота состоит из ветеранов, которые могут сражаться как в терминаторской броне, так и в силовой, в зависимости от обстоятельств поля боя. Однако первая рота Тёмных Ангелов сформирована исключительно из отделений терминаторов, что достаточно необычно. Считается, что когда легион был поделён на ордены, снабжённая терминаторской бронёй Штурмовая рота оказалась разбита на отряды по сто воинов, и каждый был присоединён к новосозданному ордену. Воины Крыла Смерти выполняют все обычные для терминаторов задания, а также исполняют роль бронированного кулака Внутреннего круга. Члены Крыла Смерти не полностью посвящены во Внутренний круг, но им известно значительно больше, нежели остальным братьям, и они не остановятся ни перед чем, чтобы обрушить возмездие их повелителей на тех, кто предал легион десять тысяч лет назад.

Крыло Ворона

Крылом Ворона зовётся вторая рота Тёмных Ангелов. Вместо обычного тёмно-зелёного раскраса, как у остальной части ордена, мотоциклы и «Лэнд Спидеры» Крыла Ворона, равно как и их силовая броня, покрашены в насыщенно-чёрный цвет, что и дало роте имя. Хотя Крыло Ворона – это очень специализированное подразделение, великолепно справляющееся с разведкой и штурмами, то лишь верхушка айсберга. Главная задача Крыла жизненно важна для длящейся десять тысяч лет миссии Тёмных Ангелов.

Хотя только высшие офицеры роты знают это, главной ролью Крыла Ворона остаётся преследование и захват Падших. Потому членам Второй роты открыты некоторые тайны Тёмных Ангелов – гораздо больше того, что известно всем ротам от третьей до десятой, но значительно меньше того, что ведомо Крылу Смерти и Внутреннему кругу.

Тёмные Ангелы как персонажи игроков

Космодесантники из Тёмных Ангелов – изобретательные воины, которые часто полагаются на точное применение подавляющей огневой мощи.

Космодесантник из Темных Ангелов получает следующие преимущества: +5 к Дальнему бою, + 5 к Интеллекту и одиночную способность Стоическая оборона (см. стр. 245).

Сыны Льва

Орденский характер (см. стр. 30) Тёмных Ангелов.

Хотя только высшие эшелоны ордена знают болезненную правду о прошлом Тёмных Ангелов, даже молодые рекруты остаются очень замкнутыми и скрытными. Идею о том, что доверять посторонним нельзя, новобранцам прививают с самого начала, и их постоянно испытывают, дабы убедиться в их пригодности до тех пор, пока скрытность не станет их второй натурой. В конечном итоге, брат, которому нельзя полностью доверить хранить тайны ордена, не получит повышения.

Хотя Тёмные Ангелы сражались вместе со всеми частями огромной военной машины Империума, они предпочитают оставаться в стороне от прочих космодесантников. Многие, даже братья-астартес, считают Тёмных Ангелов отчуждёнными и неразговорчивыми. В свою очередь, Тёмные Ангелы обидчивы и не терпят чужаков, которые лезут в их дела. Сказать по правде, те Тёмные Ангелы, кто знает о существовании Падших, всегда начеку и готовы бросить любую операцию, если увидят хоть намёк на то, что один из Падших рядом. Теоретически, даже Тёмный Ангел, отправленный в Караул Смерти, может уйти с задания в таком случае, хотя анналы крепости Эриох не сохранили ни одного такого случая.

Тёмные Ангелы также известны нетерпимостью к нелюдям и часто отказываются сражаться бок о бок с армией, которая включает воинов-недолюдей или ксеносов. Они крайне подозрительны к посторонним и часто кажутся беспричинно отчуждёнными и непримиримыми. И верно, было немало случаев, когда Тёмные Ангелы внезапно и без предупреждения покидали зону боевых действий, если встречали инквизитора или миссионера.

Несмотря на подобные инциденты, многие Тёмные Ангелы с честью служили в Карауле Смерти. Их молчаливая природа и упрямый отказ принять что-либо, кроме полной победы над врагами сослужило Карауле хорошую службу, и несколько известных командоров караула происходят как раз из этого ордена. Они поддерживают близкие контакты друг с другом, координируя усилия Караула Смерти во многих секторах Империума.

Космические Волки

"Пусть нас мало, а врагов орда. Но пока хоть один из нас всё ещё сражается во имя справедливости и истины, клянусь Всеотцом, в галактике останется место надежде"

– Рагнар Чёрная грива из Космических Волков

С мига зарождения Империума Космические Волки сражались на него зубами и когтями. Они одни из самых почитаемых орденов Адептус Астартес, и саги о них рассказывают по всей галактике. Столь же упрямые, сколь и свирепые, Космические Волки превосходно сражаются в ближнем бою, а их воины ревниво борются за славу. Космические Волки живут, чтобы сражаться, и смерть их не страшит.

Земля огня и льда

Фенрис, родной мир Космических Волков, – это мир боли и лишений, навеки окутанный ледяным холодом или неумолимым огнем. Он дрейфует в дальнем северо-западном секторе галактики, в опасной близости от Ока Ужаса, и всё же его обитатели остаются чистыми от скверны. Из космоса видно, что подавляющее большинство Фенриса покрыто ледяной водой, а суша представляет собой небольшие островки, покрытые замерзшими скалами и снегом. В долгие, тёмные дни фенрисийской зимы океаны замерзают полностью, покрывая планету твёрдой белой бронёй.

Многие столетия стабильным остаётся лишь один маленький континент: земля Асахейм, которая находится на полюсе мира. Фенрис вращается вокруг своего солнца по ярко выраженному эллипсу; из-за этого большую часть года планету сковывает ледяной холод, а летом терзает жгучая жара. Даже когда Фенрис достигает перигея, континент остается нетронутым, хотя его опустошают реки магмы и пылающей лавы. Тектонические плиты перемалываются, горы вздымаются ввысь, а пропасти прорезают глубокие прорехи в теле планеты. И всё же каким-то образом среди колышущихся льдин и свирепых приливов живут и процветают фенрисийцы.

Как постоянные опустошения жестокого и изменчивого климата ожесточают его народ, так же он ожесточает и местные виды. Добыча, такая как стада гигантских фенрисийских лосей с их величественными и острыми как бритва рогами и неповоротливые мамонты, которые могут раздавить человеческое тело в кашу, действительно опасна. Местные хищники – одни из самых свирепых в галактике. Древние драконы и змеи парят в тепловых потоках над плывущими островами, и укрываются в пещерах, нагретых геотермальными процессами. Морские змеи и кракены обитают в глубинах – это чудовищные левиафаны могут вырасти на тысячи метров в длину. Предполагали даже, что эти кракены, один из которых, как говорят, был пойман самим Леманом Русом, являются остатками неудачного вторжения тиранидов в далёком прошлом.

Большие белые медведей, свирепые звери, которые массой сравнимы с ледяной акулой, и почти невидимы в метель, рыщут по замерзшей тундре. Они способны сокрушить самые крепкие здания и сожрать неосторожных обитателей. Но самым опасным из всех хищников, настолько ужасным, что его знают по всей галактике, остаётся фенрисийский волк. Эти покрытые железным мехом монстры бывают размером с маленькую лошадь, а бывает, что достигают габаритов бронетранспортера, и исключительно хитры. Пожалуй, самое страшное в этих зверях то, что они живут стаями. У их добычи мало надежды на спасение.

Учитывая, что многие Космические Волки носят шкуры этих злобных созданий, которых убили голыми руками, воины Фенриса могут считаться действительно могущественными. Рождённые в мире такой вездесущей опасности, только самые стойкие могут процветать. Немногие миры во всей галактике не боятся Космических Волков Фенриса.

Многие Космические Волки служили в Карауле Смерти, и некоторые из самых знаменитых боевых братьев прибыли с Фенриса. Их склонность вступать в бой с врагом лицом к лицу принесла многие великие победы, пусть никто за пределами Караула Смерти никогда о них и не слышал. Хотя среди Космических Волков есть немало капитанов Караула, сравнительно немногие стали командорами. Вполне вероятно, что это происходит из-за естественной общительности братьев и их желания по завершении Бдения вернуться в великие пиршественные залы Фенриса.

Испытания

Космические Волки утверждают, что наделены самым мощным геносеменем. Наследие Лемана Русса столь же уникально, сколь и смертоносно, а первая стадия преображения часто оказывается последней, ибо многие погибают или, что ещё хуже, превращаются в безмозглых зверей. Прежде чем трансформация может начаться, стремящийся должен сначала впитать Канис Хеликс. К сожалению для многих, он содержит вещества, которые не вырабатываются человеческим организмом, и они оказывают драматическое воздействие на потенциального космического десантника.

Разрушительное воздействие этого

уникального гена проявляется во время индоктринации кандидата. Его изгоняют в ледяную пустыню, чтобы он самостоятельно вернулся в Клык – могучую крепость-монастырь Космических Волков. Ген производит отвратительные изменения в уме и теле воина; тот возвращается к первобытному состоянию, его кости ломаются и сгибаются, волосы растут по всему телу, и его единственное желание – это питаться свежим мясом и кровью. Масса тела увеличивается почти на восемьдесят процентов, многие кости срастаются, а из дёсен вырастают рудиментарные клыки. Мучаясь болью, воин должен одолеть ген, чтобы тот не одолел его. В ночной тьме Фенриса рыщут гигантские, дикие существа – вульфены, остатки претендентов, которые не смогли преодолеть проклятие. Обратиться в вульфена – значит потерпеть неудачу и стать настоящим чудовищем.

Если претендент находит дорогу обратно к Клыку через населённые рычащими хищниками пропасти и продуваемые смертоносными ветрами ледники, ему вживляют остаток геносемени Космических Волков, стабилизируя Канис Хеликс и завершая его генетический переход в ряды сынов Русса. Впрочем, некоторые Волки не могут полностью преодолеть воздействие геносемени и во времена сильного напряжения возвращается к безумному, кровожадному состоянию, что дремлет в их генах. Таково проклятие вульфена, и его не зря опасаются.

БОЕВАЯ ДОКТРИНА

Космические Волки исповедуют совершенно иной подход к стратегии, чем многие иные ордена. Существует несколько различных типов отделений («стай», как их называют сами Волки) уникальных для ордена. Благодаря Канис Хеликс в геносемени клыки Космических Волков растут на протяжении всей жизни. По мере того как Космический Волк взрослеет он может подниматься по служебной лестнице, пока не состарится и его клыки не станут длинными. Если его храбрость и могущество будут неоспоримы, его могут пригласить в Волчью гвардию или даже стать могущественным волчьим лордом и возглавить одну из великих рот.

Большинство Космических Волков начинают своё служение в стае кровавых когтей – горячих молодых воинов, которые всегда спешат проявить себя и с воем бросаются на врага в попытках стяжать славу. Кровавые когти – ударные отряды Космических Волков, возглавляющие большинство атак. Если они выживут и заматереют, то станут серыми охотниками – закалёнными битвой, но также готовыми отдать свою жизнь во имя чести. Когда Космические Волки стареют, их шерсть седеет, а клыки удлиняются – такие ветераны, скорее всего, войдут в ряды длинных клыков, опытных воинов, дисциплинированных и стойких даже в пылу битвы, и поэтому несущих тяжёлое вооружение роты.

Самые храбрые и сильные из Космических Волков, совершавшие выдающиеся, даже по стандартам Сынов Русса, подвиги, могут стать волчьими гвардейцами. Не по возрасту и не по зрелости человек достигает столь желанного звания, а по поступкам, и поэтому недавно принятый кровавый коготь имеет такие же шансы вступить в ряды Волчьей гвардии, как и поседевший в боях длинный клык. Волчьи гвардейцы могут вести в бой менее опытные стаи или составлять свиту самого могучего воина великой роты – самого волчьего лорда. Немногие могут устоять перед этими героическими воинами, в чьих руках лучшее оружие из арсеналов роты, что делает их практически неудержимыми в ближнем бою.

Боевая доктрина Космических Волков не так организована, как у собратьев. Молодые Космические Волки живут ради боя и почти всегда пренебрегают обычными тактиками, предпочитая просто бросаться на

Леман Русс

Примарх легиона Космических Волков Леман Русс – один из самых знаменитых древних героев Империума. Многие легенды рассказывают о его деяниях на заре кровавой истории Империума. Когда примархи были рассеяны по Варпу, Русс оказался заброшен на Фенрис. Там его обнаружила могучая волчица, охотящаяся, чтобы накормить своих детенышей. Но вместо того, чтобы убить молодого, беспомощного примарха, она воспитала его как собственного волчонка. Вскоре примарх достиг зрелости, покорил племена Фенриса и стал их королём. Когда весть о подвигах короля Русса достигла ушей Императора, примарх и его прародитель объединились, и Русс занял свое место в самом авангарде Великого крестового похода.

Когда началась Ересь Гора, и едва родившийся Империум был разорван на части, Космические Волки преданно встали на сторону Императора. Их величайшей битвой стало сражение против бывших братьев, легиона Тысячи Сынов, на родине предателей – планете Просперо. Там весь легион Космических Волков уничтожил Тысячу Сынов, за одну ночь уничтожив их еретические труды и опустошив Просперо.

Через многие годы после окончания Ереси Гора, во время Великого пира в честь восшествия Императора на Золотой трон, Леман Русс исчез. Хотя ни один Космический Волк не знает о судьбе своего примарха, каждый год за длинным столом в его честь наполняют рог эля. Космические Волки говорят, что однажды, в час величайшей нужды, примарх вернётся к своим сыновьям и тогда начнётся величайшая битва.

врага завывая во всё горло. Порой это отпугивает союзников из других подразделений, которые должны менять планы, приспосабливаясь под Волков. Однако Космические Волки вовсе не безумные берсеркеры – они просто наслаждаются острыми ощущениями ближнего боя. Тем не менее, их тактика боя бесспорно эффективна; Космические Волки сражались таким образом на ста тысячах полей сражений, и сто тысяч боевых наград свидетельствуют об их храбрости.

Лев и Волк

Во многочисленных сражениях Великого крестового похода и последующей Ереси Гора Леман Русс крепко сдружился с Львом Эль'Джонсоном, примархом Тёмных Ангелов. Эти двое были друг другу как любящими братьями, так и непримиримыми соперниками, постоянно соревновавшимися за честь и славу. На планете Дулан Космические Волки и Тёмные Ангелы должны были взять приступом вражескую крепость. Русс заявил о своём праве возглавить атаку, потому что тиран Дулана прилюдно оскорбил его. Лев отказался и начал атаку раньше. Русс был в ярости, и после того, как битва была выиграна, между братьями-примархами вспыхнула дуэль, в которой Русс был повержен и пришёл в сознание уже после отбытия Тёмных Ангелов. По сей день, когда Космические Волки и Тёмные Ангелы служат бок о бок, между чемпионами каждого ордена происходит ритуальный поединок. Хотя бой редко ведут до смерти, он считается предзнаменованием грядущей битвы, и тем, кто продолжает братскую вражду своих примархов, достаётся большая честь.

Космические Волки как персонажи игроков

Космические Волки славятся исключительно острыми чувствами и доблестью в защите всех имперских подданных, великих и малых.

Космодесантник из Космических Волков получает следующие преимущества: + 5 к Восприятию, + 5 к Общительности и одиночную способность Волчьи чувства (см. стр. 245).

Бонусные таланты: Космический Волк начинает игру с талантами Обострённые чувства (Обоняние) и Контратака.

Ограничения: Космические Волки не могут выбрать специализацию Апотекарий.

Сыны Руса

Орденский характер (см. стр. 30) Космических Волков.

Боевые братья Космических Волков – свирепые и агрессивные воины. Хотя они отнюдь не безмозглые берсеркеры, их всё же одолевает звериная жажда битвы. Каждого ведёт непреодолимое чувство долга и чести, а также сильное желание исправить многие ошибки, которые постигли Империум Человечества со времён Великого крестового похода. Космические Волки яро преданны своим товарищам по оружию, и эта верность иногда распространяется на другие армии Империума.

Хотя Космические Волки преданы Императору так же, как и любой другой орден космодесанта, они выражают свою веру не в молитве и благочестии, а в ратных подвигах. В то время как боевые братья других орденов могут провести ночь перед битвой в торжественной медитации, Космические Волки, скорее всего, отметят канун битвы шумным празднованием, поднимая переполненные рога фенрисийского эля во имя братьев, которых они будут оплакивать, когда битва закончится. Космический Волк будет пить и веселиться, ибо завтра он может умереть.

Большинство Космических Волков прямолинейны и честны настолько, что способны оскорбить чужаков. Они ненавидят претенциозность и презирают политиканство. Они честны до крайности и ожидают такого же качества от тех, с кем сражаются бок о бок. Все Космические Волки принимают свою судьбу с нехитрым энтузиазмом – от упрямого, недавно завербованного кровавого когтя, до седовласого и молчаливого длинного клыка. Каждый играет ту роль, которую ему уготовила судьба, зная, что жизнь, проведенная на службе Императору – это жизнь, прожитая хорошо. Перед лицом вражеской атаки воин бросается вперед, как фенрисийский волк на охоте, с радостной песней войны на устах.

Штормовые Стражи

«Мы – шторм! Мы – ярость!»

– Лоргат Маклир во время Очищения Вигила

Штормовые Стражи – непоколебимые защитники, которых чаще всего можно встретить на границах Империума. До недавнего времени эти космодесантники сосредотачивали своё внимание на огромных великих штормах у Звёзд Гало на западном рубеже галактики. Там они защищали пограничные миры от ксеносов, отступников и еретиков. Штормовые Стражи – неизвестные и незаметные герои для планет, находящихся под их защитой, ибо этот орден чрезвычайно замкнут – можно по пальцам перечесть памятники и документы, что освещают список их заслуг. Виной тому многие считают причудливый поворот судьбы, потрясший орден в тридцать шестом тысячелетии, в разгар эры Отступничества.

Штормовые Стражи потеряли большинство записей о своем основании примерно в 945.M36 – позже те события станут известны как инцидент «Немезида». Всё началось со злополучной совместной операции с подразделениями Инквизиции против скверны поработителей скопления Стеропес. Неизвестно, что пошло не так на циклопических руинах Стеропеса, но последствия этой кампании навсегда изменили судьбу Штормовых Стражей.

По завершению инцидента «Немезида», магистр ордена Овин Глендвир, по настоянию лорда-инквизитора из Ордо Ксенос, принял крайне жёсткое решение. По приказу лордов Терры, магистр запечатал многие участки крепости-монастыря Штормовых Стражей. Вся история и даже гордое наследие примарха были уничтожены или скрыты навеки. Сакрису, родному миру Штормовых Стражей, было запрещено устанавливать связи с остальным Империумом.

Единственный разрешённый документ тех времен – «Либер Темпест» – гласит, что многие Штормовые Стражи, в том числе магистр ордена и все ветераны Первой роты, были помещены в тайные стазисные склепы. Орденские дредноуты, охраняющие эти камеры, приняли обет молчания и стоят немыми часовыми на страже запретных залов.

После инцидента «Немезида» первая рота ордена была восстановлена. Её почтенные боевые братья называют себя «Наследниками», хранителями чести ордена до того дня, когда их предки пробудятся от безвременного сна.

С тех пор Штормовые Стражи удвоили свое рвение, а в их крепости-монастыре размещены сложные технологии сканирования, неохотно выделенные Адептус Механикус в качестве платы за древний пакт. Сейчас орден возглавляет Лоргат Маклир, хитроумный стратег, который требует от своих капитанов постоянного совершенствования и неутомимо изучает «Тактику Империалис». По слухам, Лоргат смог запомнить все изложенные там заповеди войны – невероятное достижение даже для измененной памяти космодесантника.

МИР БУРЬ

Планета, известная как Сакрис, расположена в секторе Каликсида сегментума Обскурус и классифицируется Адептус Терра как «запретная». Сакрис представляет собой удаленный феодальный мир горных пустошей и тёмных мрачных болот. Он населён первобытными племенами воинов, которые собираются вокруг харизматичных вождей и постоянно борются за господство над тёмными топями. Придерживающиеся строгого кодекса чести племена Сакриса считают, что человек должен держать своё слово. Они почитают Императора в образе сурового отца, который судит всё человеческие души по величине воинских подвигов и незапятнанности чести. Культура Сакриса оказала огромное влияние на Штормовых Стражей – их разведчики нередко красят лица синей краской, как обычные сакрисцы. Люди – не единственные обитатели Сакриса; на скалистом южном континенте существует значительная колония огринов, что, возможно, является результатом древней клятвы, данной Штормовыми Стражами ещё до инцидента «Немезида». Как бы то ни было, Штормовые Стражи не питают отвращения к недолюдям и в прошлом сражались совместно с полками, включающими в себя огринов и ратлингов. Сейчас на орбите Сакриса расположены автоматизированные маяки, объявляющие этот мир запретным и распространяющие сообщения об опасной чуме. Причина этого обмана остается неизвестной за исключением того, что таким был последний приказ Овина Глендвира. С тех пор магистры ордена послушно сохраняют этот карантин, хотя до сих пор не знают причин его установления.

Штормовые Стражи держат свою крепость-монастырь на Хайкастле – единственной, цвета слоновой кости, луне Сакриса. Зубчатые башни увенчаны бдительными горгульями-сервиторами – знак присутствия человека в этом древнем и огромном форте. Населенный Штормовыми

Стражами монастырь имеет огромные залы, где содержится орденская техника и снаряжение. В серых палатах можно увидеть множество пустых знамён и глубокие непоправимые шрамы, оставленные последствиями инцидента «Немезида». Нижние чертоги Хайкастла проходят глубоко под поверхностью луны и содержат древние автоматизированные печи, обеспечивающие сырьё и необходимые условия для создания нового оружия и техники, которыми управляет магистр кузни. Ещё глубже лежат стазис-камеры, хотя никто, кроме орденских дредноутов, не знает их точного месторасположения. Хайкастл – практически неприступная крепость, однако большая её часть до сих пор заперта и тиха. Возраст Хайкастла трудно определить, но отрывочные записи Штормовых Стражей свидетельствуют о том, что он стоял в регионе ещё до Голгеннова крестового похода и основания Каликсиды.

ИНИЦИАЦИЯ

Штормовые Стражи спускаются с луны Сакриса вниз, к туманным болотам и многолюдным племенам, дабы провести игры и ритуальные битвы, в которых отберут самых жестоких и хитрых воинов кандидатами в свои ряды.

Часто во время испытаний кандидаты должны сражаться против болотных троллей и другой опасной фауны Сакриса, прорубать свой путь в изменчивых топях, а также участвовать в схватках и забегах. Претенденты должны преодолеть области, окутанные смертельно опасным болотным газом, пробраться через участки, кишащие пиявками, пересечь зыбучие пески и найти путь к посадочной площадке Штормовых Стражей. Те, кто выжил по окончанию игр, состязаются друг с другом в силе и искусстве владения оружием. Одно лишь участие в этих испытаниях поднимает человека в глазах племен Сакриса; выиграет он или проиграет, он дрался против величайших воинов планеты и хотя бы поэтому заслуживает огромного уважения. Будущие космодесантники нередко берут с собой сакрисские клейморы, оружие-реликвию, ценную для каждого уроженца этой планеты. Когда Штормовой Страж умирает, его клеймор возвращают на родину, и многие клинки заработали великую честь для своего племени подобным образом.

ПУТЬ ЧЕСТИ

Штормовые Стражи, подобно диким племенам, проводят набор, судя кандидатов по их искусству обращения с оружием и личной чести. В итоге многие Штормовые Стражи предпочитают вызывать вражеских командиров на поединок, дабы проверить себя против лучшего, кого может предложить противник. Большинство Штормовых Стражей склонны вызывать на дуэль лишь тех, кого считают достойным соперником, и немало сержантов-ветеранов и капитанов пали от руки особо опасных врагов.

Штормовые Стражи замкнуты и редко посещают другие миры. Фактически, в Каликсиде мало кто знает об их присутствии, за исключением нескольких высокопоставленных инквизиторов и правителя сектора – лорда Хакса. Замкнутая природа ордена связана с высокой значимостью личной чести, и некоторые пользуются тем, что эти космодесантники предпочитают не общаться с мирами, имеющими сомнительную репутацию.

Несмотря на отстранённый и независимый характер, Штормовые Стражи на протяжении их истории, наполненной многочисленными кампаниями и битвами, редко вступали в разногласия с другими организациями Империума, такими как Инквизиция или Имперская Гвардия. Немало имперских пограничных миров, попавших в беду, видели, как в атмосферу входят десантные капсулы Штормовых Стражей, каждая из которых несла отряд космодесантников, готовых отразить любое нападение на границы Империума.

БОЕВАЯ ДОКТРИНА

Традиции Ордена отражают традиции племен Сакриса, с особым акцентом на рукопашные схватки и поединки с сильнейшими из противников на поле боя.

Как и большинство ортодоксальных орденов, Штормовые Стражи с успехом используют все боевые доктрины, но есть одна стратегия, отточенная ими до бритвенной остроты. Враг подвергается краткому, но беспощадному обстрелу с ударного крейсера, стоящего на низкой орбите, или с «Громовых ястребов». Это заставляет противника залечь и стать жертвой наступления клина орденских «Хищников» и «Лэнд Рейдеров» при поддержке «Носорогов» и «Секачей», несущих тактические и арьергардные отделения в самую гущу битвы.

Корни такой тактики заложены родным миром ордена – Сакрисом. Многие Штормовые Стражи воспринимают бронетехнику как скакунов, что несут их в самую гущу битвы, где их ждёт яростная атака на врага и бой по заветам Пути чести. Сочетание тяжёлой огневой мощи и мобильных бронированных групп позволило Стражам совершить немало подвигов и даже уравнивало силы, чтобы они могли биться с врагом лицом к лицу на равных и честных условиях.

Неудивительно, что орден насчитывает множество технодесантников. Существуют предположения, что Штормовые Стражи связаны с Адептус Механикус теснее других орденов космодесанта.

Штормовые Стражи как персонажи игроков

Штормовые Стражи ценят мастерство рукопашной и веками сражались с самыми опасными обитателями региона, лишённого света Императора.

Космодесантник из Штормовых Стражей получает следующие преимущества: +5 к Силе, + 2 раны и одиночную способность Громовой зов (см. стр. 245).

Стартовое снаряжение: космодесантник из Штормовых Стражей может заменить свой боевой нож на сакрисский клеймор (см. стр. 193).

Стремление к славе

Орденский характер (см. стр. 30) Штормовых Стражей.

Хотя Штормовые Стражи и свирепы на поле битвы, они не менее привержены принципам личной чести и долга. Даже по меркам астартес Штормовых Стражей считают отчуждёнными. Орден предпочитает держаться подальше от Империума в целом. Штормовые Стражи не спешит заводить друзей, но уважают и защищают тех, кто упорно стремится стать их товарищами.

Для Штормовых Стражей слово человека – его долг, а честь превыше всего. Ночь перед битвой часто проходит в совместном тщательном планировании тактики и стратегии. Многие из самых старших боевых братьев участвуют в ритуальных дуэлях, победители получают желанное место в авангарде.

Большинство Штормовых Стражей любят спорить и придумывать доводы в поддержку своего мнения, хотя некоторые посторонние видят в этом сварливость или непокорность. Однако, как только курс действий будет согласован, Штормовой Страж забудет о спорах и выполнит приказ. Возможно, из-за любви к дебатам или бурной истории Штормовые Стражи проявляют интерес к тайнам и шифрам. Это любопытство побудило многих боевых братьев добровольно вступить в Караул Смерти.

Когда начинается сражение, Штормовые Стражи сражаются со великим рвением, часто выискивая вражеского чемпиона или командира, чтобы проверить свои навыки.

Глупость Краазграга

Одна из наиболее известных битв Штормовых Стражей прошла на зеленеющих равнинах Мира Кеффика в секторе Скарус. Орочья банда во главе с воеводой Краазграгом опустошила несколько поселений и поставила под угрозу поставку провианта для всего субсектора. Перед захватом орками последней системы обороны, кеффикцы отправили астропатический сигнал бедствия, что достиг Сакриса. В ответ Штормовые Стражи развернули несколько рот при поддержке многочисленной бронетехники. Эти войска находились под командованием капитана Лоргата Маклира (тогда он ещё не был магистром) и включали несколько космодесантников из отборной Первой роты. План Маклира состоял в том, чтобы встретить орковозы и боевые багги на открытых равнинах северного континента. Однако техника зеленокожих двигалась в глубине огромной пылевой бури, и Маклиру пришлось пересмотреть стратегию. При помощи разведчиков-мотоциклистов, «Грозовых воронов» и «Лэнд Спидеров Тайфун», он заманил армию зеленокожих в открытый каньон. Воевода и его орки были уничтожены неустанными залпами тяжёлых орудий с края каньона, и ни один орк не вернулся с того поля боя живым.

Очищение Вигила

В туннелях мёртвого мира Вигил некогда кипела поистине яростная битва. В этих лишённых света проходах Штормовые Стражи вели кровавые перестрелки за каждый метр, сражаясь против мерзких слогтов и их воинов-конструктов. Очищение Вигила стало жестоким испытанием для решимости ордена, так как тесные туннели не позволяли пустить в дело тяжёлую бронетехнику, а ксеносы умело провоцировали Штормовых Стражей на отказ от осторожного и методического наступления. Планета все-таки была зачищена, но ценой жизни многих ветеранов. Выжившие, однако, стали ещё лучше прислушиваться к мудрости «Кодекса Астартес», и магистр ордена Маклир принял многих ветеранов в свою почётную гвардию.

Ультрадесант

«Мы следуем заветам Киллимана. Как написано в Кодексе, так и будет»

– Марней Калгар, магистр Ультрадесанта

В Империуме существует более тысячи орденов, но именно облачённые в синее Ультрадесантники олицетворяют в умах бесчисленных миллиардов подданных Императора все принципы Адептус Астартес. Ультрадесант и его многочисленные ордена-наследники – авангард в войне против предателей, чужаков и демонов с начала существования Империума. Во всех владениях Императора Ультрадесантники известны как отважные, добродетельные и благородные защитники человечества, а деяния их славят по всей Галактике.

Даже среди орденов космодесанта, Ультрадесант занимает особо почётное место. Геносемя Ультрадесанта считается самым чистым, и, по приблизительным оценкам, около двадцати трёх орденов являются их прямыми наследниками или созданы из их генетического материала. Это общее родство часто подтверждается тем, что когда Ультрадесант отправляется на войну, многие другие ордены присоединяются к нему, а при разработке стратегии советник от Ультрадесанта всегда высоко ценится. Часто присутствие даже небольшого числа Ультрадесантников в крупных военных операциях обеспечивает участие в них множества других орденов, ибо братья по оружию высоко ценят сынов Жиллимана.

Когда флот-улей «Бегемот» нанес удар по Восточной окраине, именно Ультрадесант остановил его, хотя потерял при этом всю Первую роту. На родном мире ордена, Макрагге, произошла одна из самых великих битв за всю историю Ультрадесанта, возглавляемого в то время Марнеем Калгаром. Вдобавок к великой славе от доставшейся титаническими усилиями победы Ультрадесант получил бесценный опыт по борьбе с этими отвратительными ксеносами, который часто оказывался полезен Караулу Смерти и многим другим орденам.

В начале Ереси Жиллиман вёл свой могущественный легион в массированное наступление на юг Галактики. Кампания проходила настолько успешно, что легион оказался далеко от сердца Империума, и, когда примарх получил донесение о предательстве Гора, осада Терры уже была в разгаре. Ультрадесант с боем прорывался к Терре, однако, уничтожив космический флот предателей, они не успели вступить в последнюю битву.

Робаут Жиллиман пал от руки своего бывшего брата Фулгрима, примарха Детей Императора. Смертельно раненого и отравленного, едва живого Жиллимана поместили в стазис-поле в крепости-монастыре Ультрадесанта. Он находится там и по сей день, и некоторые говорят, что, несмотря на неподвластную времени ауру стазис-поля, его тело исцеляется, и, может быть, однажды он вернётся защитить Империум, который с таким трудом построил.

ЦАРСТВО УЛЬТРАМАР

Расположенный на галактическом юго-востоке в сегментуме Ультима, Ультрамар – самая уникальная база среди всех, принадлежащим орденам космодесанта, ибо большинство орденов действуют с астероидов, уединённых монастырей-крепостей и изолированных миров, в то время как Ультрадесанту подвластны не менее восьми звёздных систем окрест родного Макрагга. Каждый из этих миров имеет своё собственное правительство, вооружённые силы и неповторимую культуру, но все они абсолютно верны ордену. Миры, окружающие Макрагг, по большей части промышленные, хотя, благодаря организаторским способностям и дальновидной политике примарха, они не загрязнены отходами как такие же планеты большого Империума. Миры Ультрамара не платят десятину и не поставляют полки Имперской Гвардии. Все их усилия посвящены службе Ультрадесанту, и, в качестве главной награды, они могут посылать кандидатов на службу в орден. Те семьи, чей предок был принят в ряды Ультрадесанта, окружены огромным почётом, и их имена помнят в веках.

Макрагг – суровый и скалистый мир, три четверти которого занимают почти безжизненные горы. Планета имеет огромные, практически неприступные орбитальные укрепления, а также могущественные крепости на полюсах. Полюсные крепости держали оборону против тиранидов в течение всей битвы за Макрагг, где, благодаря самопожертвованию Первой роты, хребет галактического вторжения был сломан, а флот-улей «Бегемот» – уничтожен.

Долг и честь

Ультрадесант справедливо считается примером для подражания для всего космодесанта. Они благородны и добродетельны, самоотверженны и стойки, верны в помыслах и деяниях. К недовольству боевых братьев из некоторых других орденов, Ультрадесантники не брезгуют общением с обычными людьми, служат и умирают рядом с солдатами любых других военных организаций Империума.

Это отношение прививается Ультрадесантникам с малых лет, задолго до того, как они попадут в орден. Население Макрагга в частности, и весь Ультрамар в целом растут в культуре дисциплины и служения. На Макрагге общепринято, что юноша покидает свою семью ещё в детстве, дабы познать путь воина в одной из боевых общин родного мира. В этих школах он познает, что такое честь и долг, всё время учась и практикуясь, укрепляя тело и обостряя ум. Из этих общин вышло множество кандидатов в Ультрадесантники, ибо они отлично разбираются в искусстве войны и поставляют идеальных рекрутов для ордена.

Боевая доктрина

Благодаря тому, что Ультрадесант – орден Робаута Жиллимана, он твёрдо придерживается принципов, заложенных в «Кодексе Астартес». Десять тысячелетий Ультрадесантники сражаются так, как описано на этих святых страницах. Другие ордены могут свободно толковать слова Жиллимана, однако для Ультрадесанта это немыслимо. «Кодекс Астартес» – работа божественной мудрости, одобренная самим Императором, и Ультрадесант не видит причин отклоняться от него. Людям Ультрамара с рождения прививают дисциплину и уверенность в себе, дабы они были верны десятитысячелетнему учению, и эти уроки длятся всю жизнь.

Для любой тактической ситуации Кодекс предлагает сотни страниц, посвящённых тому, как можно ее встретить и преодолеть. Каждый воин ордена должен запомнить все разделы Кодекса, таким образом, в ротах всё обустроено согласно записанным в Кодексе принципам. Кодекс хранит мудрость тысяч воинов Империума, и на его святых страницах разобрано всё, начиная со знаков отличия и заканчивая стратегиями полномасштабных планетарных штурмов.

Однако в нём не сказано, что Ультрадесантники должны быть недалёкими или лишёнными живого мышления, и не следует забывать, что Робаут Жиллиман был одним из самых необычных и передовых военных мыслителей за всю историю человечества. Убеждение, что каждую проблему надо решать только путем обращения к «Кодексу Астартес» и пользоваться лишь описанными в нём уже проверенными методами – глубоко укоренившееся заблуждение. Фактически, «Кодекс» не сковывает, а развязывает Ультрадесанту руки. Успех этой доктрины очевиден в тысячах боевых наград ордена, заработанных более чем десятитысячелетней службой Империуму.

Ультрадесантники как персонажи игроков

Ультрадесантники часто считаются эталоном астартес и воплощают различные сильные стороны, от тактического мастерства до стратегического гения.

Космодесантники из Ультрадесанта получают следующие преимущества: +5 к двум характеристикам на выбор игроков и одиночную способность Возлюбленный сын (см. стр. 245).

Почитание Кодекса

Орденский характер (см. стр. 30) Ультрадесантников.

Во всех обязанностях, от битвы до учёности, Ультрадесантники скрупулезны, рассудительны и внимательны к каждой детали. Они редко принимают поспешные решения, а гнев не ослепляет их. Постоянно прибегая к положениям Кодекса Астартес, Ультрадесантники способны противостоять любым неожиданностям хорошо отработанными боевыми упражнениями и устоявшейся доктриной.

В своих отношениях с боевыми братьями из других орденов Ультрадесантники часто выполняют роль посредников и миротворцев. В то время как боевые братья некоторых орденов демонстрируют крайности характера – от вспыльчивости до замкнутости – Ультрадесантники уравновешены и часто способны заключать соглашения между диаметрально противоположными точками зрения. Львиная доля командиров Караула Смерти происходит из Ультрадесантников и их орденов-приемников, что скорее связано с их мировоззрением и характером, а не с численным превосходством.

Для решения проблемы Ультрадесантник, вероятно, обратится к заученным положениям Кодекса Астартес.

Робаут Жиллиман

Примарх Ультрадесанта. Робаут Жиллиман, был великим героем Империума. Из всех генетических сынов Императора Жиллиман обладал самым благородным характером и духом. Как и все примархи, он был военным гением и могущественным воином, но только один Жиллиман отстраивал уничтоженное, и миры, освобождённые от тирании в течение Великого крестового похода, расцветали за несколько месяцев. Робаут Жиллиман был человеком изощрённого ума, а его понимание стратегии дополнялось уважением к дисциплине, нестандартным подходам, методами управления и хитростям.

II

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

DEATHWATCH

УЛУЧШЕНИЯ ОРДЕНА

•

АПОТЕКАРИЙ

•

ШТУРМОВОЙ ДЕСАНТНИК

•

ОПУСТОШИТЕЛЬ

•

БИБЛИАРИЙ

•

ТАКТИЧЕСКИЙ ДЕСАНТНИК

•

ТЕХНОДЕСАНТНИК

Глава II: Специализации

"Мы – гнев Императора! Да станет кровь нечистого подношением тени Льва!"

– девиз Тёмных Ангелов

Космодесантники – это лучшие воины Империума Человечества, могучие защитники владений Императора, которые постоянно сталкиваются с ужаснейшими угрозами во всей галактике. Из этого благородного воинства вы были избраны для великой чести служить в Карауле Смерти – отборном отряде охотников на ксеносов, работающем рука об руку со Святой Инквизицией.

Космодесантники служат Караулу Смерти по-разному. Иногда капитану Караула необходим боевой брат, лучше всего управляющийся с тяжёлым оружием – опустошитель, способный одолеть полчища тиранидов, или апотекарий, в чьих силах изъять драгоценные образцы чуждой ДНК из давным-давно забытой стазис-гробницы. Психические таланты библиария или особые отношения с машинными духами, что установили технодесантники, могут стать ключевыми для успеха самых сложных и опасных операций Караула Смерти на Иерихонском рубеже.

Специализация вашего персонажа отражает его способности и роль в ликвидационной команде. Она определяет особые умения, дальнейшее развитие персонажа, а также его область ответственности. Часть удовольствия от **Deathwatch** заключается в том, чтоб решить, как ваш персонаж развивается в рамках специализации – существует много вариантов, но нет «правильного».

В начале

"Да станет воля Императора факелом твоим. С помощью его ты уничтожишь тени"

– стихи Сигизмунда, книга CIV, стих 1

Специализация вашего персонажа определяется в процессе его создания. Определившись с родным орденом (см. стр. 36), вы выбираете одну из описанных ниже специализаций. Однако, важно отметить, что некоторые ордена (такие как Чёрные Храмовники и Космические Волки) ограничены в выборе и не могут брать некоторые специализации.

Формат специализации

Каждая специализация описывается следующим образом:

Описание

В начале каждой специализации вы можете найти её описание и картинку, которые помогут вам составить представление о том, каким может быть такой персонаж.

В этом разделе изложена предыстория специализации и то, как она вписывается в организацию космодесанта и Караула Смерти в частности.

Таблица рангов

Каждая специализация делится на восемь рангов. Эта таблица описывает сколько опыта должен накопить персонаж для достижения определённого ранга.

Таблица улучшения характеристик

Каждая специализация позволяет вам улучшить природные способности персонажа, называемые характеристиками. В зависимости от природы специализации, некоторые характеристики сложнее увеличить, нежели другие. В этой таблице указаны затраты на улучшение каждой характеристики.

Таблицы улучшений

Для каждого ранга каждой специализации вы найдёте таблицу, которая покажет вам, какие способности может освоить ваш персонаж и что для этого необходимо.

Улучшения персонажа

"Туда, где царит неуверенность, я зажгу свет. Туда, где царит сомнение, я посею веру. Туда, где царит стыд, я принесу искупление. Туда, где родилась ярость, я принесу цель. Да обретёт слово моё силу болтера"

– литания преданности

У персонажа, переживающего приключения в сорок первом тысячелетии, будет немало возможностей для развития. Мастер станет награждать вас очками Опыта, которые вы сможете потратить на развитие персонажа. Хотя каждая специализация имеет свои рамки, они достаточно широки, чтобы вы могли сделать вашего персонажа по-своему неповторимым.

Есть три типа улучшений, которые вы можете выбрать для своего персонажа:

- **Улучшение характеристик** – улучшает базовые способности персонажа.
- **Повышение ранга** – открывает новые возможности развития.
- **Умения или таланты** – позволяет выучить умения и таланты или повысить мастерство в уже имеющихся.

В дополнение к улучшениям, перечисленным в рангах вашей специализации, иногда мастер будет позволять вам получить элитные улучшения, подробно описанные на странице 57.

Улучшение характеристик

Улучшения характеристик повышают базовые способности персонажа. Приобретая улучшение характеристики, игрок увеличивает на +5 значение характеристики и отмечает это в листе персонажа. Существует четыре уровня улучшений.

- **Простое**: небольшое развитие природного потенциала персонажа.
- **Среднее**: значительный рост способностей персонажа.
- **Отточенное**: плод активной концентрации персонажа на развитии своих сильных сторон.
- **Предельное**: достижение предела природных возможностей персонажа.

Когда вы улучшаете характеристику, вы должны пройти каждый из уровней по порядку, начиная с Простого и заканчивая Предельным.

Цены таких повышений для каждой специализации перечислены в соответствующем разделе специализации в таблице, которая выглядит следующим образом.

Таблица улучшений характеристик тактического десантника Караула Смерти

Характеристика	Простое	Среднее	Отточенное	Предельное
Сила воли	200 ОО	500 ОО	1000 ОО	1500 ОО

Как видите, первое улучшение Силы воли для тактического десантника стоит 200 ОО, следующее (Среднее) стоит 500 ОО, дальнейшее улучшение (Отточенное) – 1000 ОО, а последнее возможное улучшение (Предельное) стоит 1500 ОО.

Цена для улучшения характеристик накопительная. Так что вы не можете заплатить 500 ОО за улучшение на +10. Вы должны заплатить 200 очков за Простое улучшение, и лишь затем 500 очков за Среднее.

Пример

Джон хочет повысить Силу воли своего тактического десантника. Его начальная Сила воли 44, и покупка Простого улучшения Силы воли будет стоить Джону 200 ОО. Он тратит 200 ОО и повышает Силу воли своего персонажа до 49. Джон хочет ещё больше развить Силу воли персонажа, так что он тратит ещё 500 ОО (стоимость Среднего улучшения), чтобы увеличить Силу воли своего героя ещё на +5. Таким образом, тактический десантник Джона, улучшает свою Силу воли до 54 (34+5 +5=44) за 700 ОО (200+500=700).

Ранги

Ранг персонаж – общее мерило его опыта и возможностей. Он отражает развитие способностей вашего персонажа по мере роста его славы и доблести. Ранг персонажа определяется общим числом потраченных очков Опыта. У каждого ранга есть свои таблицы улучшений – перечни умений и талантов, которые вы можете приобрести на этом ранге, тратя очки Опыта.

Вы можете приобретать улучшения любой из таблицы улучшений текущего ранга или предыдущего.

По мере повышения ранга вы получаете доступ ко всё большему числу таблиц улучшений, а значит, получаете больше возможностей сделать своего героя уникальным.

Как и с улучшением характеристик, в начале карьеры не нужно прикладывать много усилий, чтобы получить ранг, но по мере развития вашего персонажа это становится всё тяжелее.

Получение рангов

Персонажи получают ранги автоматически, тратя очки Опыта. Когда общее количество потраченных ОО, достигает определённого количества, ранг персонажа повышается. Обратите внимание, повышение ранга происходит тогда и только тогда, когда вы берёте улучшение.

Все специализации в **Deathwatch** требуют одинакового числа ОО для повышения ранга. ОО, необходимые для улучшения ранга перечислены на таблице 2-2, на странице 56.

Улучшения орденов и Караула Смерти

Существует целый ряд умений и талантов, доступных только конкретным орденам космодесанта или лишь Караулу Смерти. Перечни этих особенных улучшений даны в таблицах на страницах 68-71. Улучшения Караула Смерти могут быть приобретены любом космодесантником Караула Смерти соответствующего ранга, а улучшения ордена – только космодесантником соответствующего ордена. Лучше всего считать эти таблицы дополнительными возможностями, которые персонаж может получать во время роста в своей основной специализации.

Таблица 2-2: Ранги

Ранг	Уровень опыта
1	13 000–16 999
2	17 000–20 999
3	21 000–24 999
4	25 000–29 999
5	30 000–34 999
6	35 000–39 999
7	40 000–44 999
8	45 000–49 999

Пример

Библиарий Росса потратил на различные улучшения в общей сумме 20 800 ОО. По ходу игры, Росс получает ещё 1000 ОО, которые решает потратить на улучшение характеристик. Он согласовывает это с мастером и вычёркивает тысячу из количества своих непотраченных ОО на листе персонажа. Он записывает улучшение на листе персонажа и меняет значения характеристик чтобы отразить их рост. Наконец он добавляет 1000 ОО к нынешнему общему числу потраченных ОО. Росс теперь потратил 21 800 ОО (20 800+1000). Сверившись с таблицей рангов Библиария, он видит, что у него достаточно ОО для достижения Ранга 3. Он стирает старый ранг – второй – и записывает на листе персонажа, что у того теперь ранг 3.

ПОКУПКА УМЕНИЙ И ТАЛАНТОВ

Покупка умения даёт вам новые навыки или улучшает существующие, делая их более эффективными. Покупка таланта даёт особенный приём или способность делать нечто необычное.

В зависимости от специализации, одни умения и таланты легче выучить, нежели другие. Мудрый библиарий, например, потратит значительно меньше ОО на изучение Запретного знания, чем опустошитель. Большой разброс умений и талантов позволяет вам персонализировать персонажа по своему желанию.

Обратите внимание, персонажи **Deathwatch** могут приобретать улучшения из четырёх различных источников: из таблиц общих улучшений космических десантников, таблиц Караула Смерти, таблиц своей специализации, и, наконец, своего ордена. Для приобретения улучшений ордена не требуется определённого ранга.

Требования

Если вы посмотрите на список улучшений каждого ранга, то заметите, что некоторые требуют определённого таланта или уровня характеристики. Ваш персонаж должен соответствовать всем перечисленным условиям, прежде чем сможете получить такое улучшение. Если вы сомневаетесь относительно условий, спросите мастера, который может отменить или изменить условия, если захочет.

Покупка улучшения

Приобретать улучшения просто. Когда вы внимательно изучили доступные таблицы, и выбрали то, что хотите приобрести, вам необходимо предпринять следующие шаги:

- Посоветуйтесь с мастером и заручитесь его согласием (мастер может запретить некоторые умения и таланты в интересах кампании, или же предложить лучший вариант).
- Вычтите стоимость улучшения из вашего запаса непотраченных ОО.
- Впишите название улучшения в раздел улучшений вашего листа персонажа.
- Примите любые изменения характеристик, умений талантов или особенностей вносимые улучшением.
- Наконец, добавьте потраченные ОО к вашему общему количеству потраченных ОО.

При выполнении операций, вы можете заработать дополнительные ОО за хороший отыгрыш роли, успех операции и сообразительность. Эти награды позволяют вам покупать больше улучшений для своего персонажа.

Некоторые улучшения имеют множитель после названия (×2, ×3, и т.д.). Улучшения со множителем можно приобретать несколько раз за ранг – столько, сколько указывает множитель. Однако, это правило не распространяется на особенности – там цифровой показатель обычно указывает на «мощность» этой особенности.

Как улучшать персонажа

Правильный подбор улучшений может сперва поставить в тупик. Улучшения характеристик дороги, но делают персонажа сильнее. Умения и таланты сравнительно дёшевы, а также открывают множество новых возможностей. Потребуется решить, хотите ли вы сосредоточиться на улучшении основных способностей, на получении умений и талантов или найти золотую середину.

Вы можете рассчитывать примерно на 750 ОО за одну игровую встречу, если достигаете успеха и хорошо отыгрываете роль. Помните об этом, планируя развитие своего героя. Например, получение Отточенного улучшения Ближнего боя, которое стоит 1000 ОО потребует примерно двух встреч. В то же время, талант стоимостью 500 ОО можно получить после одной. Если вы запутались, или просто не уверены, какое улучшение лучше для вашего персонажа, попросите мастера помочь вам разобраться.

Элитные улучшения

Хотя вашего персонажа во многом определяет специализация, предписанные ей улучшения – это не предел того, чему он может научится. Некоторые умения и таланты откроются вашему персонажу в процессе игры. Например, в ходе приключения ваш персонаж может проникнуть в хрустальные пещеры Кррк'тикита или восстановить повреждённые машины давно заброшенной караульной станции Скапула. Если вы считаете, что у вас есть веская причина для того, чтобы приобрести умение или талант, не указанные на ваших таблицах улучшений, вы можете попросить у мастера элитное улучшение. Исходная стоимость элитного улучшения равна 750 ОО, но мастер может увеличивать или снижать в зависимости от обстоятельств. Чтобы сделать запрос, вам необходимо следующее:

- Логическое обоснование (например, «Я потратил три месяца, подавляя восстания мутантов на Веспасии, так что могу получить умение Запретное знание (Мутанты)»).
- Внутриигровое обоснование того, как персонаж получил улучшение («Я спас жизнь нашему проводнику из Ордо Ксенос и в благодарность он посвятил меня в некоторые тайны»).
- Предложение того, сколько ОО вы хотите потратить на улучшение («Я с радостью заплачу 800 ОО за то, чтобы выучить умение Запретное знание (Мутанты)»).

Мастер может отказать вам, или потребовать больше ОО, чем вы предложили. Лучшее, что вы можете сделать – покориться его воле. Мастер может также решить, что вы должны пройти серию проверок, чтобы успешно выучить умение или талант. Они должны быть связаны с вашим объяснением того, как вы получили улучшение, например: «Проведите проверку Обаяния чтобы убедить агента Ордо Ксенос в том, что обучение вас секретным техникам – благое дело». Поиск способа получить элитного улучшения может стать отдельным приключением сам по себе.

Иногда мастер будет предлагать вам возможность взять элитное улучшение как часть награды за прохождение приключения. Например, в ходе операции вы сталкиваетесь с влиятельным инквизитором. Когда вы защитите его, мастер может предложить вам взять талант Связи (Инквизиция). Иногда такие элитные улучшения могут приходить вместе с побочными эффектами, такими как очки Порчи или Безумия. Подумайте хорошо, прежде чем принять подобное предложение!

Создание собственной специализации

Даже несмотря на то, что описанные здесь специализации имеют достаточно широкий охват, если у вас есть некоторый опыт приключений в сорок первом тысячелетии, вам может прийтись по душе идея создать что-то своё – возможно, собственный орден космодесантников. В таком случае, вы можете вместе с мастером разработать таблицу улучшений, которая будет сбалансирована и разумна. Удостоверьтесь, что ваша новая специализация подходит другим членам группы – в конце концов, если космодесантники Караула Смерти не могут работать вместе, зловещие силы Вселенной с радостью воспользуются вашей слабостью.

Повторяющиеся умения и таланты

Важно отметить, что многие начальные умения и таланты космодесантников повторяются в таблицах общих улучшений ранга 1. Это отображает обычное обучение всех космодесантников Караула Смерти безотносительно их происхождения. Будущие дополнения **Deathwatch** могут включать космодесантников с иными начальными умениями.

Завершение всех рангов

Благодаря мастерству, смелости, доблести и простой удаче ваш персонаж может пережить разнообразные ужасы сорок первого тысячелетия и подняться до высшего ранга своей специализации. Выражаясь игровыми терминами, персонаж, достигший высшего ранга своей специализации считается завершившим службу в Карауле Смерти. Он переходит за границы **Deathwatch** и выходит в просторы других ролевых игр Warhammer 40000.

Немногие способны устоять против настолько могущественных воителей. Некоторые астартес-ветераны могут возглавлять великие крестовые походы для завоевания планет и руководить сотнями боевых братьев. Другие могут стать легендами, кои будут прославлять орден тысячелетиями. Есть множество возможностей, ограниченных только вашим воображением.

Общие улучшения космических десантников

Общие улучшения космических десантников ранга 1			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бдительность	200	Умение	—
Бесшумный шаг	300	Умение	—
Вождение (любое)	600	Умение	—
Выживание	300	Умение	—
Грамотность	200	Умение	—
Запугивание	400	Умение	—
Кутёж	200	Умение	—
Лазание	400	Умение	—
Навигация (Планетарная)	400	Умение	—
Обыденное знания (Адептус Астартес)	400	Умение	—
Обыденное знания (Война)	400	Умение	—
Обыденное знания (Империум)	400	Умение	—
Пилотирование (Прыжковый ранец)	100	Умение	—
Плавание	200	Умение	—
Поиск	400	Умение	—
Ремесло (любое)	600	Умение	—
Скрытность	800	Умение	—
Техпользование	800	Умение	—
Уклонение	300	Умение	—
Шифры (Руны ордена)	200	Умение	—
Языкознание (любой)	200	Умение	—
Знаковое снаряжение	500	Талант	—
Крепкое телосложение (x2)	500	Талант	—
Специализация на оружии астартес	1,500	Талант	Владение оружием астартес

Общие улучшения космических десантников ранга 2

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Азартные игры	200	Умение	—
Бдительность +10	300	Умение	Бдительность
Взрывотехника	400	Умение	—
Выживание +10	400	Умение	Выживание
Выслеживание	400	Умение	—
Грамотность +10	200	Умение	Грамотность
Дознание	800	Умение	—
Дрессура	200	Умение	—
Командование	300	Умение	—
Кутёж +10	200	Умение	Кутёж
Лазание +10	400	Умение	Лазание
Логика	400	Умение	—
Обаяние	800	Умение	—
Обман	400	Умение	—
Обыденное знание (Имперская Гвардия)	200	Умение	—
Обыденное знание (Имперский Флот)	200	Умение	—
Плавание +10	200	Умение	Плавание
Проницательность	400	Умение	—
Ремесло (любое) +10	400	Умение	Ремесло (умение аналогичной группы)
Языкознание (любой) +10	200	Умение	Языкознание (умение аналогичной группы)
Аура власти	1,000	Талант	Общительность 30
Знаковое снаряжение (Мастер)	1,000	Талант	Знаковое снаряжение (аналогичный предмет)
Крепкое телосложение (x2)	1,000	Талант	—
Мнемоник	500	Талант	Интеллект 30
Полиглот	500	Талант	Интеллект 40, Общительность 30
Сопротивляемость (Яды)	500	Талант	—

Общие улучшения космических десантников ранга 3

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность +20	800	Умение	Бдительность +10
Безопасность	800	Умение	—
Бесшумный шаг +10	800	Умение	Бесшумный шаг
Вождение (любое) +10	800	Умение	Вождение (умение аналогичной группы)
Грамотность +20	200	Умение	Грамотность +10
Допрос	400	Умение	—
Запретное знание (Адептус Астартес)	400	Умение	—
Запугивание +10	400	Умение	Запугивание
Исполнитель (любое)	400	Умение	—
Кутёж +20	200	Умение	Кутёж +10
Лазание +20	400	Умение	Лазание +10
Ловкач	800	Умение	—
Обыденное знание (Адептус Астартес) +10	400	Умение	Обыденное знание (Адептус Астартес)
Обыденное знание (Война) +10	400	Умение	Обыденное знание (Война)
Обыденное знание (Империум) +10	400	Умение	Обыденное знание (Империум)
Обыденное знание (Имперская Гвардия) +10	200	Умение	Обыденное знание (Имперская Гвардия)
Обыденное знание (Имперский Флот) +10	200	Умение	Обыденное знание (Имперский Флот)
Обыденное знание (Техника)	200	Умение	—
Обыденное знание (Экклезиархия)	200	Умение	—
Оценка	400	Умение	—
Пилотирование (любое)	800	Умение	—
Плавание +20	200	Умение	Плавание
Поиск +10	400	Умение	Поиск
Ремесло (любое) +20	400	Умение	Ремесло (аналогичного типа) +10
Скрытность +10	800	Умение	Скрытность
Тактика (любая)	400	Умение	—
Шифры (Руны ордена) +10	200	Умение	Шифры (Руны ордена)
Языкознание (любое) +20	200	Умение	Языкознание (умение аналогичной группы) +10
Быстрая перезарядка	300	Талант	—
Мгновенная реакция	500	Талант	Ловкость 40
Ортопраксия	500	Талант	—

Общие улучшения космических десантников ранга 4

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Азартные игры +10	200	Умение	Азартные игры
Взрывотехника +10	400	Умение	Взрывотехника
Выживание +20	800	Умение	Выживание +10
Дознание +10	800	Умение	Дознание
Исполнитель (любое) +10	400	Умение	Исполнитель (умение аналогичной группы)
Командование +10	500	Умение	Командование
Логика +10	400	Умение	Логика
Обаяние +10	800	Умение	Обаяние
Обман +10	400	Умение	Обман
Обыденное знание (Имперская Гвардия) +20	200	Умение	Обыденное знание (Имперская Гвардия)
Обыденное знание (Имперский Флот) +20	200	Умение	Обыденное знание (Имперский Флот)
Обыденное знание (Техника) +10	200	Умение	Обыденное знание (Техника)
Обыденное знание (Экклезиархия) +10	200	Умение	Обыденное знание (Экклезиархия)
Проницательность +10	400	Умение	Проницательность
Слежка	400	Умение	—
Железная дисциплина	1,500	Талант	Сила Воли30, Командование
Железная челюсть	500	Талант	Выносливость 40
Спринт	600	Талант	—

Общие улучшения космических десантников ранга 5

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Безопасность +10	800	Умение	Безопасность
Бесшумный шаг +20	800	Умение	Бесшумный шаг +10
Вождение (любое) +20	800	Умение	Вождение (умение аналогичной группы) +10
Выслеживание +10	400	Умение	Выслеживание
Дрессура +10	200	Умение	Дрессура
Запугивание +20	400	Умение	Запугивание +10
Исполнитель (любое) +20	400	Умение	Исполнитель (умение аналогичной группы) +10
Навигация (Звёздная)	400	Умение	—
Обыденное знание (Адептус Астартес) +20	400	Умение	Обыденное знание (Адептус Астартес) +10
Обыденное знание (Война) +20	400	Умение	Обыденное знание (Война) +10
Обыденное знание (Империум) +20	400	Умение	Обыденное знание (Империум) +10
Обыденное знание (Техника) +20	200	Умение	Обыденное знание (Техника) +10
Обыденное знание (Экклезиархия) +20	200	Умение	Обыденное знание (Экклезиархия) +10
Оценка +10	400	Умение	Оценка
Пилотирование (любое) +10	800	Умение	Пилотирование (умение аналогичной группы)
Поиск +20	400	Умение	Поиск +10
Скрытность +20	800	Умение	Скрытность
Уклонение +10	500	Умение	Уклонение
Учёное знание (любое)	800	Умение	—
Шифры (Руны ордена) +20	200	Умение	Шифры (Руны ордена) +10
Знаковое снаряжение	500	Талант	—
Крепкое телосложение (x2)	1,000	Талант	—
Плечом к плечу	500	Талант	—
Подражатель	500	Талант	—
Призыв к мщению	1,000	Талант	Общительность 40
Связи (Адептус Астартес)	500	Талант	Общительность 30
Это просто царапина	1,000	Талант	Выносливость 40

Общие улучшения космических десантников ранга 6			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Азартные игры +20	200	Умение	Азартные игры +10
Взрывотехника +20	400	Умение	Взрывотехника +10
Дознание +20	800	Умение	Дознание +10
Командование +20	800	Умение	Командование +10
Логика +20	400	Умение	Логика +10
Навигация (Планетарная) +10	400	Умение	Навигация (Планетарная)
Обаяние +20	800	Умение	Обаяние +10
Обман +20	400	Умение	Обман +10
Проницательность +20	400	Умение	Проницательность
Громовой удар	1,000	Талант	—
Крепкое телосложение	1,000	Талант	—
Мудрость древних	1,000	Талант	Интеллект 40
Несломленный и несдавшийся	1,500	Талант	Общительность 30
Паранойя	500	Талант	—
Последний герой	500	Талант	Стальные нервы
Хорошая репутация (Адептус Астартес)	500	Талант	Общительность 50, Связи (та-же группа талантов)

Общие улучшения космических десантников ранга 7

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Безопасность +20	800	Умение	Безопасность +10
Выслеживание +20	400	Умение	Выслеживание +10
Допрос +10	400	Умение	Допрос
Дрессура +20	200	Умение	Дрессура +10
Запретное знание (Адептус Астартес) +10	400	Умение	Запретное знание (Адептус Астартес)
Навигация (Планетарная) +20	400	Умение	Навигация (Планетарная) +10
Оценка +20	400	Умение	Оценка +10
Пилотирование (любое) +20	800	Умение	Пилотирование (умение аналогичной группы) +10
Тактика (любая) +10	400	Умение	Тактики (умение аналогичной группы)
Техпользование +10	800	Умение	Техпользование
Химика	800	Умение	—
Бесстрашие	1,000	Талант	—
Бой вслепую	800	Талант	Восприятие 30
Болтерный шквал	1,500	Талант	Владение оружием астартес
Знаковое снаряжение (Герой) (любое)	1,500	Талант	—
Крепкое телосложение	1,000	Талант	—
Парное оружие (Стрелковое)	800	Талант	—
Парное оружие (Холодное)	800	Талант	—

Общие улучшения космических десантников ранга 8

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Допрос +20	400	Умение	Допрос +10
Запретное знание (Адептус Астартес) +20	400	Умение	Запретное знание (Адептус Астартес) +10
Медика	800	Умение	—
Тактика (любая) +20	800	Умение	Тактики (умение аналогичной группы) +10
Уклонение +20	600	Умение	Уклонение +10
К демону в пасть	1,500	Талант	Железная дисциплина
Крепкое телосложение	1,000	Талант	—
Мастер оратор	1,000	Талант	Общительность 30

Улучшения Караула Смерти

Улучшения Караула Смерти ранга 1			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Допрос	400	Умение	—
Запретное знание (Ксеносы)	400	Умение	—
Ловкость рук	400	Умение	—
Обыденное знание (Иерихонский рубеж)	400	Умение	—
Обыденное знание (Караул Смерти)	200	Умение	—
Шифры (Инквизиция)	200	Умение	—
Шифры (Караул Смерти)	200	Умение	—
Шифры (Метки ксеносов)	200	Умение	—
Охотник на чужаков	1000	Талант	—
Сопротивляемость (Жара)	300	Талант	—
Сопротивляемость (Холод)	300	Талант	—

Улучшения Караула Смерти ранга 2			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Допрос +10	400	Умение	Допрос
Ловкость рук +10	400	Умение	Ловкость рук
Обыденное знание (Иерихонский рубеж) +10	400	Умение	Обыденное знание (Иерихонский рубеж)
Обыденное знание (Караул Смерти) +10	200	Умение	Обыденное знание (Караул Смерти)
Шифры (Караул Смерти) +10	200	Умение	Шифры (Караул Смерти)
Шифры (Метки ксеносов) +10	400	Умение	Шифры (Метки ксеносов)
Ненависть (Орки)	500	Талант	—
Ненависть (Тираниды)	500	Талант	—

Улучшения Караула Смерти ранга 3

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Допрос +20	400	Умение	Допрос +10
Ловкость рук +20	400	Умение	Ловкость рук +10
Обыденное знание (Караул Смерти) +20	200	Умение	Обыденное знание (Караул Смерти) +10
Обыденное знание Обыденные Знания (Иерихонский рубеж) +20	400	Умение	Обыденное знание (Иерихонский рубеж) +10
Шифры (Караул Смерти) +20	200	Умение	Шифры (Караул Смерти) +10
Шифры (Метки ксеносов) +20	400	Умение	Шифры (Метки ксеносов) +10
Владение экзотическим оружием (любое)	500	Талант	—
Ненависть (Тау)	500	Талант	—
Ненависть (Элдар)	500	Талант	—

Улучшения Караула Смерти ранга 4

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Запретное знание (Варп)	400	Умение	—
Запретное знание (Инквизиция)	800	Умение	—
Запретное знание (Легионы-предатели)	800	Умение	—
Запретное знание (Чёрная Библиотека)	400	Умение	—
Бич еретиков	1,000	Талант	—

Улучшения Караула Смерти ранга 5

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Запретное знание (Варп) +10	400	Умение	Запретное знание (Варп)
Запретное знание (Инквизиция) +10	800	Умение	Запретное знание (Инквизиция)
Запретное знание (Ксеносы) +10	400	Умение	Запретное знание (Ксеносы)
Связи (Инквизиция)	1000	Талант	Общительность 30
Убийца демонов	1000	Талант	—

Улучшения Караула Смерти ранга 6

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Запретное знание (Варп) +20	400	Умение	Запретное знание (Варп) +10
Запретное знание (Инквизиция) +20	800	Умение	Запретное знание (Инквизиция) +10
Запретное знание (Ксеносы) +20	400	Умение	Запретное знание (Ксеносы) +10
Запретное знание (Легионы-предатели) +10	800	Умение	Запретное знание (Легионы-предатели)
Запретное знание (Чёрная Библиотека) +10	400	Умение	Запретное знание (Чёрная Библиотека)

Улучшения Караула Смерти ранга 7			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Запретное знание (Легионы-предатели) +20	800	Умение	Запретное знание (Легионы-предатели) +10
Крепкое телосложение	1000	Талант	—
Могучий разум	1500	Талант	Сила Воли 30, Сопротивляемость (Психосилы)

Улучшения Караула Смерти ранга 8			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Запретное знание (Чёрная Библиотека) +20	1500	Умение	Запретное знание (Чёрная Библиотека) +10
Крепкое телосложение (x2)	1000	Талант	—
Хорошая репутация (Инквизиция)	1500	Талант	Общительность 50, Связи (Инквизиция)

Улучшения ордена

Улучшения Чёрных Храмовников			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Допрос	200	Умение	—
Допрос +10	200	Умение	Допрос
Допрос +20	200	Умение	Допрос +10
Бесстрашие	800	Талант	—
Бич еретиков	500	Талант	—
Литания ненависти	1000	Талант	Ненависть (любая)
На крыльях гнева	1000	Талант	Общительность 30
Ненависть (Еретики)	500	Талант	—
Ненависть (Мутанты)	500	Талант	—
Ненависть (Псайкеры)	500	Талант	—
Ортопраксия	500	Талант	—
Отринь Ведьмовство	800	Талант	Адептус Астартес

Улучшения Кровавых Ангелов

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Акробатика	200	Умение	—
Акробатика +10	600	Умение	Акробатика
Акробатика +20	600	Умение	Акробатика +10
Боевая ярость	400	Талант	Неистовство
Ментальная ярость	800	Талант	Неистовство
Неистовство	400	Талант	—
Неистовый натиск	600	Талант	ББ 35
Ненависть (Орки)	500	Талант	—
Одарённый (Пилотирование [Прыжковый ранец])	500	Талант	—
Одарённый (Ремесло [Умелец])	500	Талант	—
Потрошитель	500	Талант	—
Убийца демонов	1000	Талант	—
Удар и отскок	500	Талант	Ловкость 40, Акробатика
Яростный натиск	600	Талант	—

Улучшения Тёмных Ангелов

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Допрос	200	Умение	—
Допрос +10	200	Умение	Допрос
Допрос +20	200	Умение	Допрос +10
Запретное знание (Адептус Астартес)	200	Умение	—
Запретное знание (Адептус Астартес) +20	200	Умение	Запретное знание (Адептус Астартес) +10
Запретное знание (Инквизиция)	400	Умение	—
Запретное знание (Инквизиция) +10	400	Умение	Запретное знание (Инквизиция)
Запретное знание (Инквизиция) +20	400	Умение	Запретное знание (Инквизиция) +10
Запретное знание (Легионы-предатели)	400	Умение	—
Запретное знание (Легионы-предатели) +10	400	Умение	Запретное знание (Легионы-предатели)
Запретное знание (Легионы-предатели) +20	400	Умение	Запретное знание (Легионы-предатели) +10
Запретное знание Адептус Астартес) +10	200	Умение	Запретное знание (Адептус Астартес)
Ненависть (Космодесантники Хаоса)	500	Талант	—
Ненависть (Мутанты)	500	Талант	—
Одарённый (Вождение [Наземная техника])	500	Талант	—
Одарённый (Пилотирование)	500	Талант	—
Паранойя	500	Талант	—

Улучшения Космических Волков

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Выслеживание	200	Умение	—
Выслеживание +10	200	Умение	Выслеживание
Выслеживание +20	200	Умение	Выслеживание +10
Дрессура	100	Умение	—
Дрессура +10	100	Умение	Дрессура
Дрессура +20	100	Умение	Дрессура +10
Исполнитель (любое)	200	Умение	—
Исполнитель (любое) +10	200	Умение	Исполнитель (любое)
Исполнитель (любое) +20	200	Умение	Исполнитель (любое) +10
Кутёж	200	Умение	—
Кутёж +10	200	Умение	Кутёж
Кутёж +20	200	Умение	Кутёж +10
Мудрость древних	1,000	Талант	Интеллект 40
Ненависть (Космодесантники Хаоса)	500	Талант	—
Обострённые чувства (Вкус)	500	Талант	—
Одарённый (Выслеживание)	500	Талант	—
Одарённый (Кутёж)	500	Талант	—
Потрошитель	500	Талант	
Это просто царапина	400	Талант	Выносливость 40

Улучшения Штормовых Стражей

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Азартные игры	200	Умение	—
Азартные игры +10	200	Умение	Азартные игры
Азартные игры +20	200	Умение	Азартные игры +10
Выслеживание	400	Умение	—
Выслеживание +10	400	Умение	Выслеживание
Выслеживание +20	400	Умение	Выслеживание +10
Громовой удар	500	Талант	—
Долг превыше смерти	800	Талант	Сила Воли 45
Непоколебимая оборона	800	Талант	—
Одарённый (Вождение [Наземная техника])	500	Талант	—
Ураганный натиск	1,000	Талант	—

Улучшения Ультрадесантников			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Исполнитель (любое)	200	Умение	—
Исполнитель (любое) +10	200	Умение	Исполнитель (любое)
Командование	400	Умение	—
Командование +10	400	Умение	Командование
Командование +20	400	Умение	Командование +10
Обаяние	400	Умение	—
Обаяние +10	400	Умение	Обаяние
Обаяние +20	400	Умение	Обаяние +10
Тактика (любая)	400	Умение	—
Тактика (любая) +10	400	Умение	Тактики (умение аналогичной группы)
Тактика (любая) +20	400	Умение	Тактики (умение аналогичной группы) +10
Долг превыше смерти	800	Талант	Сила Воли 45
Ненависть (Тираниды)	500	Талант	—
Образец чести	800	Талант	—
Одарённый (Командование)	500	Талант	—
Связи (любая)	500	Талант	Общительность 30
Хорошая репутация (любая)	800	Талант	Общительность 50, Связи (умение аналогичной группы)

Апотекарий Караула Смерти

"Вы должны служить до последней капли своей крови, чтобы ваши братья могли жить и сражаться. Оберегайте их, исцеляйте их, отдайте свою жизнь, чтобы продлить их существование хотя бы на миг, и благодаря вашей жертве, враг будет сломлен. Но когда придёт время, вы должны исполнить свою самую торжественную клятву: произнесите прощальные слова чётко и гордо, а затем выпустите болт, который принесёт ему смерть, и отошлёт его счастливую душу к Императору. Потом выполните свой долг, сделайте то, что должны, и знайте, что ваша миссия исполнена"

– выдержка из «Апокрифов эонов», стих V, глава L (Редакция M40)

Апотекарии космического десанта отвечают за поддержание телесного здоровья боевых братьев, будь то проверка их генетически созданных имплантантов или оказание неотложной медицинской помощи на поле боя. Только храбрейших из воинов выбирают для исполнения этого великого долга, поскольку для апотекария здоровье братьев – первейшая и главнейшая задача, а своя жизнь – вторична. Апотекарии – могучие воины и самоотверженные служители, ибо каждый из них прорвётся сквозь орды врагов, чтобы добраться до павшего брата, а затем перелить ему всю, до последней капли, свою кровь, чтобы спасти жизнь раненого.

Апотекарии Караула Смерти принимают много дополнительных обетов, кроме тех, что они дали своему ордену. Для начала, они должны знать генетическое наследие не только их собственного ордена, но также и несметного числа иных, так, чтобы они могли контролировать и поддерживать имплантанты всех космических десантников служащих рядом с ним, каждый из которых может быть выходцем из абсолютно любого ордена. В этом отношении апотекарии Караула Смерти уникальны – ордена космического десантника не распространяются о деталях своего генного семени: его чертах, вариациях и даже мутациях. Поэтому апотекарии Караула Смерти поклялись хранить тайны всех орденов из которых призваны их товарищи. Нарушение данной клятвы карается особо строго.

Кроме контроля за имплантантами космических десантников, апотекарии всегда должны быть готовы к риску ксенозаражения. Ликвидационные команды Караула Смерти часто контактируют не только с существами совершенно чуждой биологии, но и со всеми бактериями, которые окружают их. Хотя космические десантники и одарены очень сильной иммунной системой, споры некоторых ксеносуществ всё же могут вызывать мутации или смерть даже астартес. Существует несколько видов ксеносов, чьи личинки заражают жертву и медленно превращают её в исходную форму жизни. Против такого богохульства необходима защита, поэтому апотекарии проводят всесторонний осмотр каждого члена ликвидационной команды перед каждой операцией и после них.

Тренировки – другая область, в которую вовлечены апотекарии Караула Смерти. Члены ликвидационных команд Караула Смерти тренируют своё тело, подходя вплотную, а иногда и превосходя границы уникальной физиологии астартес, и апотекарии должны внимательно следить за этим процессом. Апотекарии также принимают участие в тренировках, оказывая помощь капитанам Караула в составлении самых трудных тренировочных процессов. Обладая уникальными знаниями о своих подопечных, десантник-целитель может вводить боевых братьев в различные состояния, благодаря которым их сила и навыки порой превосходят все ожидания. Удаленно контролируя показания систем брони боевого брата, апотекарий может отключить конечность, изменить уровень кислорода в крови или имитировать эффекты любого из ядов – всего что влияет на боевую эффективность.

В бою апотекарий несёт множество специального оборудования, встроенного в одно устройство, крепящиеся на запястье. Апотекарий может сам подбирать инструменты для каждой операции. Мощный лазерный скальпель или цепная пила с адамантиевыми зубьями полезна для удаления поврежденной брони, после чего можно заняться ранениями боевого брата, или ввести ему лекарство из блока панацей с помощью длинного шприца.

Апотекарии неизменно носят болт-пистолет, но он предназначен не только для самозащиты. Одна из самых тяжёлых обязанностей, которую они выполняют – прекращение страданий смертельно раненого боевого брата. Тела космических десантников – подвиг генной инженерии; десантники способны перенести тяжелейшие увечья и остаться в живых. Тем не менее, есть раны, которые погубят даже астартес, пусть и не сразу. Апотекарий должен сказать павшему боевому брату такие слова, которые облегчат его переход в загробную жизнь, где, по поверию, они будут сидеть одесную своего примарха или даже самого Императора. Сказав последние слова, апотекарий делает единственный выстрел из болт-пистолета – последнее милосердие, которое он сможет оказать брату.

Величайший долг, который апотекарий Караула Смерти должен выполнить – возвратить генное семя павшего, чтобы оно смогло вернуться в родной орден, и стать частью будущего поколения космических десантников. Это – священная обязанность и в обычном ордене, но у апотекариев Караула Смерти есть дополнительные обязанности. Ни один орден не согласится послать своих отпрысков через всю галактику, чтобы они сражались под командованием Инквизиции или воинов из других орденов (некоторые из которых могут быть их соперниками), без твердой уверенности в том, что генное семя павших вернётся в домой. Астартес воздерживается посылать слишком много десантников на почётную службу в Караул Смерти, ведь много космических десантников погибло на службе у Инквизиции, и их генное семя было безвозвратно утеряно. Таким образом выживание родного ордена космического десантника и репутация Караула Смерти, целиком и полностью зависит от действий апотекариев.

Стартовые умения

Апотекарий Караула Смерти начинает игру с умением Медика в качестве тренированного продвинутого умения.

Специальная способность

Выберите одну из следующих:

Хранитель чистоты

Тщательное наблюдение апотекария за геносеменем боевых братьев приводит к тому, что каждый космодесантник из ликвидационной команды апотекария уменьшает все получаемые очки Порчи на 2 (до минимума 1), если апотекарий имеет доступ к нартецию – специальному инструменту для полевой хирургии (см. стр. 197).

Создание токсинов

Один раз в день апотекарий может создать опасный яд, который поможет членам ликвидационной команды уничтожить конкретного врага. Апотекарию нужен образец тканей врага, нартеций и один час. После применения токсина атаки ликвидационной команды в следующем бою получают свойство Отравленное против противников конкретного типа (тираниды, тау и так далее) на количество раундов, равное бонусу Интеллекта апотекария. Создания с особенностью Демон не подвержены влиянию этой способности. Чтобы получать преимущества от этой способности, космодесантники ликвидационной команды должны действовать в режиме отряда. Апотекарий может использовать это умение, чтобы обойти вражескую неуязвимость к свойству Отравленное – например, такая есть у тиранидов. Это работает только если токсин создан против конкретного врага. Враги с особенностями Неумирающее и Машина неуязвимы даже к таким ядам.

Улучшенное лечение

Апотекарий может восстановить на 1к5 ран больше успешной проверкой Медики, когда оказывает Первую помощь (см. стр. 105).

Стандартное снаряжение

Силовая броня астартес, болт-пистолет астартес, три фраг-гранаты астартес, три крак-гранаты астартес, боевой нож астартес, ремонтный цемент, один символ ордена, болтер астартес с селектором боеприпасов, редуктор и нартеций.

Таблица улучшения характеристик Апотекария

Уровень	Простое	Среднее	Отточенное	Предельное
Ближний бой	200	500	1000	1500
Дальний бой	500	1000	1500	2000
Сила	500	1000	1500	2000
Выносливость	500	1000	1500	2000
Ловкость	500	1000	1500	2000
Интеллект	200	500	1000	1500
Восприятие	200	500	1000	1500
Сила воли	500	1000	1500	2000
Общительность	500	1000	1500	2000

Улучшения Апотекария ранга 1

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Допрос	200	Умение	—
Медика	400	Умение	—
Химика	400	Умение	—
Автосангвинация	500	Талант	—
Сопротивляемость (Жара)	500	Талант	—
Сопротивляемость (Холод)	500	Талант	—
Сопротивляемость (Яды)	500	Талант	—
Это просто царапина	100	Талант	Выносливость 40

Улучшения Апотекария ранга 2			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Допрос +10	200	Умение	Допрос
Медика +10	400	Умение	Медика
Учёное знание (Звери)	200	Умение	—
Учёное знание (Химия)	200	Умение	—
Химика +10	400	Умение	Химика

Улучшения Апотекария ранга 3			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Допрос +20	200	Умение	Допрос +10
Медика +20	600	Умение	Медика +10
Техпользование	500	Умение	—
Учёное знание (Звери) +10	200	Умение	Учёное знание (Звери)
Учёное знание (Химия) +10	200	Умение	Учёное знание (Химия)
Химика +20	400	Умение	Химика +10

Улучшения Апотекария ранга 4			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Запретное знание (Мутанты)	400	Умение	—
Учёное знание (Звери) +20	200	Умение	Учёное знание (Звери) +10
Учёное знание (Химия) +20	200	Умение	Учёное знание (Химия) +10
Верный удар	600	Талант	ББ 30

Улучшения Апотекария ранга 5			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Запретное знания (Мутанты) +10	400	Умение	Запретное знание (Мутанты)
Вложенные знания	1000	Талант	Интеллект 40
Железная челюсть	300	Талант	Выносливость 40
Разоружение	1000	Талант	Ловкость 40

Улучшения Апотекария ранга 6			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Запретное знание (Мутанты) +20	400	Умение	Запретное знания (Мутанты) +10
Быстрая атака	500	Талант	ББ 35
Калечащий удар	400	Талант	ББ 50
Крепкое телосложение	500	Талант	—
Просангвинация	800	Талант	Автосангвинация

Улучшения Апотекария ранга 7			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Крепкое телосложение	1000	Талант	—
Мастер-хирургеон	800	Талант	Медика +10
Молниеносная атака	800	Талант	Быстрая атака

Улучшения Апотекария ранга 8			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Крепкое телосложение	1000	Талант	—
Потрошитель	800	Талант	—
Точный удар	500	Талант	ББ 40, Верный удар

Боги среди людей

Для обыкновенного человека, космодесантники – порождение мифов и легенд о потомках могущественных героев которые воевали рядом с самим Императором. Многие чтят имена самых великих героев и восхваляют их величайшие подвиги с бесчисленных миллионов кафедр по всему Империуму.

В Империуме очень мало людей, которые когда-либо видели космодесантника, поскольку их число очень мало по сравнению с колоссальной, бесчисленной массой человечества. Только когда война приходит в их мир, а с ней являются огромные армии Империума, у человека появляется крошечный шанс увидеть космического десантника, не говоря о том, чтобы заговорить с ним.

Большинство людей, имеющих причину сотрудничать с космодесантниками, настолько трепещут в их присутствии, что могут потерять дар речи. Даже высшие чиновники будет обращаться с космодесантникам с большим уважением, и склонять головы перед боевыми братьями. Сам факт присутствия космического десанта – верный признак того, что враги Императора рядом, и только сила и храбрость величайшего воина уничтожит их.

Сами астартес относятся к обычным людям очень по-разному, но большинство резко отделяет себя от смертных. У космодесантников собственная миссия, и сама их природа кардинально отличает их от обычных людей. Большинство астартес заботятся только об интересах своего ордена и уничтожении врагов Императора, следовательно, практически ничего не знают о повседневной жизни подданных Империума. Даже среди ветеранов Имперской Гвардии лишь единицы могут сравниться с ними и их ревностным исполнением своего долга. Очень редко обычный человек может заслужить уважение космического десантника. Только самые великие из героев Империума, такие как лорд-солар Махарий, имеют честь считать другом одного или нескольких космодесантников Адептус Астартес.

Библиарий Караула Смерти

"Твоя судьба – познать то, что не может быть познано, побывать в местах, полных тьмы и отчаяния, и познать ужасы, поджидающие тебя там. Не говори своим братьям об этом, но используй дар, данный тебе самим Императором, чтобы уничтожить, сжечь, разорвать и изгнать всех, кто будет отвергать нас и наше предназначение"

– выдержка из «Апокрифов эонов», стих XXI, глава LXI (Приложение CII)

Библиарии – это космодесантники, родившиеся психерами и способные применять свой дар в борьбе против врагов человечества. Быть космическим десантником – значит быть одним из миллиона, и быть сильным, жестоким и достаточно смелым, чтобы противостоять ужасам галактики. Библиарий, способный сдерживать хищных тварей Варпа и применять свои силы в бою, – это действительно один из самых исключительных воинов человечества.

На службу в Караул Смерти приходит множество библиариев – они принимают ранг лексикания, самый низкий из четырёх в иерархии боевых психеров Космического Десанта, но несмотря на это, они – грозные и славные воины. Немногие библиарии высокого ранга участвуют в операциях – зачастую они служат советниками командору Караула. В своих орденах библиарии могут называться по-разному и по-разному применять своё искусство. Например, библиарии Космических Волков называются рунными жрецами. Они черпают свои силы через высеченные на камнях руны, призывая призрачных волков из легенд и обрушивая на врага ужасные бури.

У библиариев в Карауле Смерти хватает обязанностей. Главной среди них остаётся участие в операциях. Фокусируя свои колоссальные психические силы, библиарий способен извергать на своего врага заряды испепеляющей энергии, превращая его в пыль. Часто в этом библиариям помогает специальное оружие – психосиловой меч или алебарда, с помощью которого даже сильнейший из врагов может быть лечь под ударами, как пшеница – перед косой. Боевой психер космодесанта может сражать врагов с расстояния, направляя потоки смертоносной энергии своим посохом, вытянутой рукой или даже взглядом. От ярости библиария не спасёт доспех, и у неё не могут кончиться боеприпасы. Единственный предел сил библиария – его воля, а она сильна настолько, насколько сильны любые из величайших героев Империума.

Также библиарии хранят секреты Караула Смерти. В каждой крепости находится запечатанное хранилище, в котором содержатся оружие и реликвии, слишком опасные, чтобы попасть в руки врагов человечества. Также в хранилище скрыто запретное знание – множество стазис-камер содержат древние тома, резные пластины, информационные кристаллы и собрания мнемонических схем. Даже командор Караула не может попасть в эти архивы – коды доступа доверяют лишь библиариям, и только они считаются достаточно сильными, чтобы противостоять разрушительному воздействию запечатанных тайн. Только в чрезвычайных обстоятельствах библиарий спускается в архив хранилища, и каждый раз он слышит там шёпот давно умерших существ, сулящих власть над всем человечеством во имя древних и еретических богов. Однако Караулу Смерти перед лицом множества ужасов может понадобиться помощь библиария для поиска в архиве прошлых записей, указывающих на уязвимые места противника. Такое знание может превратить даже безнадёжную операцию в успешную.

Другая роль библиария в крепости Караула – советник командора. Голос библиария, обладающего доступом к запретным знаниям и врожденным пониманием скрытых сущностей, крайне редко не принимают во внимание. Кроме того, многие библиарии в определённой степени наделены даром предсказания – путём видений, медитации, вопрошания совета у императорского таро либо просто предчувствия. Библиарии могут часто распознать то, что проходит незамеченным. Хотя такое предчувствие крайне редко бывает надёжным, оно может кое-что подсказать опытному библиарию и позволить ему предупредить капитанов об опасностях грядущей операции. Часто предчувствие фокусируется на действиях самого библиария, а значит для успеха задания потребуется его личное присутствие. Многие библиарии Караула Смерти могут предвидеть свою смерть от руки чудовищного пришельца, но гордо и стоически пойти навстречу судьбе с пониманием того, что их собственная смерть посеет семя победы их собратьев.

Ещё одна задача, с которой справляются многие библиарии – отправка психических сообщений. Множество библиариев достаточно опытны для того, чтобы послать сообщения с поверхности планеты на корабль, находящийся на орбите, а наиболее могущественные могут даже устанавливать связь с собратьями-библиариями

в другом секторе. Как правило, чем дальше передается сообщение, тем менее понятным оно становится. Однако, в некоторых случаях, ликвидационная команда, считающаяся пропавшей, находится благодаря усилиям библиария, который может принять простой отголосок разума боевого брата, находящегося на расстоянии многих световых лет. Данная библиарию способность познавать природу мест, в которые направляется Караул Смерти, не раз спасала множество сильнейших героев человечества.

Хотя большинство библиариев Караула Смерти, в действительности, являются частью офицерского состава, и не всегда прикрепляются к какой–либо ликвидационной команде, многие ассоциируют себя с определённой группой воинов. Если такая связь между боевыми братьями нарушится, это приведёт к значительному спаду боеспособности. Библиарии Караула Смерти способны внести значительный вклад в дело ликвидационной команды, предоставляя свои способности для вечной войны против чуждых ужасов галактики.

Стартовые умения

Библиарий Караула Смерти получает Псичувство как тренированное продвинутое умение.

Стандартное снаряжение

Силовая броня астартес, болт-пистолет астартес, три фраг-гранаты астартес, три крак-гранаты астартес, боевой нож астартес, ремонтный цемент, один символ ордена, болтер астартес с селектором боеприпасов, психосиловое оружие.

Специальная способность

Боевой псайкер

Библиарий начинает игру с Пси-рейтингом 3 и доступом к трём психосилам. Выберите три из следующего списка:

Название	Описание	Стр.
Авгурия	Порицание будущего через императорское таро.	218
Ближняя телепатия	Создание психической связи.	216
Вдохновление	Защита товарищей от Страха и Подавления огнем.	216
Железная рука	Защита руки и возможность блокировать атаки.	220
Мститель	Пылающий аватар смерти, истребляющий всё на своём пути.	221
Психический удар	Поток убийственных молний.	221
Чтение ауры	Чтение ауры и понимание природы её носителя.	219

Таблица улучшения характеристик Библиария

Уровень	Простое	Среднее	Отточенное	Предельное
Ближний бой	200	500	1000	1500
Дальний бой	750	1500	2000	5000
Сила	500	1000	1500	2000
Выносливость	500	1000	1500	2000
Ловкость	750	1500	2000	5000
Интеллект	200	500	1000	1500
Восприятие	200	500	1000	1500
Сила воли	200	500	1000	1500
Общительность	500	1500	2000	5000

Улучшения Библиария Караула Смерти ранга 1

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Воззвание	400	Умение	—
Запретное знание (Адептус Астартес)	200	Умение	—
Запретное знание (Варп)	400	Умение	—
Запретное знание (Псайкеры)	400	Умение	—
Обыденное знание (любое)	400	Умение	—
Псичувство	400	Умение	
Учёное знание (любое)	400	Умение	—
Дальновидность	600	Талант	Интеллект 30
Психосила (x2)	Различное*	Талант	Различное*
Ритуал санкционирования	400	Талант	Пси-рейтинг
Чутьё Варпа	500	Талант	Пси-рейтинг, Псичувство, Вос 30

*См. главу VI «Психические силы»

Улучшения Библиария Караула Смерти ранга 2			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Воззвание +10	400	Умение	Воззвание
Запретное знание (Адептус Астартес) +10	200	Умение	Запретное знание (Адептус Астартес)
Запретное знание (Варп) +10	400	Умение	Запретное знание (Варп)
Запретное знание (Демонология)	400	Умение	—
Запретное знание (Легионы-предатели)	400	Умение	—
Запретное знание (Псайкеры) +10	400	Умение	Запретное знание (Псайкеры)
Псичувство +10	400	Умение	Псичувство
Учёное знание (любое) +10	400	Умение	Учёное знание (умение аналогичной группы)
Пси-рейтинг 4	500	Талант	Пси-рейтинг 3
Психосила	Различное*	Талант	Различное*
*См. главу VI «Психические силы»			

Улучшения Библиария Караула Смерти ранга 3			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Воззвание +20	400	Умение	Воззвание +10
Запретное знание (Адептус Астартес) +20	200	Умение	Запретное знание (Адептус Астартес) +10
Запретное знание (Варп) +20	400	Умение	Запретное знание (Варп) +10
Запретное знание (Демонология) +10	800	Умение	Запретное знание (Демонология)
Запретное знание (Ересь)	800	Умение	—
Запретное знание (Легионы-предатели) +10	400	Умение	Запретное знание (Легионы-предатели)
Запретное знание (Псайкеры) +20	400	Умение	Запретное знание (Псайкеры) +10
Обыденное знание (любое) +10	400	Умение	Обыденное знания (умение аналогичной группы)
Псичувство +20	400	Умение	Псичувство +10
Учёное знание (любое) +20	400	Умение	Учёное знание (умение аналогичной группы) +10
Шифры (любой)	400	Умение	—
Быстрая атака	700	Талант	ББ 35
Медитация	500	Талант	—
Могучий разум	800	Талант	Сила Воли 30, Сопротивляемость (Психосилы)
Пси-рейтинг 5	500	Талант	Пси-рейтинг 4

Улучшения Библиария Караула Смерти ранга 4			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Запретное знание (Демонология) +20	800	Умение	Запретное знание (Демонология) +10
Запретное знание (Ересь) +10	800	Умение	Запретное знание (Ересь)
Запретное знание (Легионы-предатели) +20	400	Умение	Запретное знание (Легионы-предатели) +10
Боевое чутьё	1000	Талант	Восприятие 40
Вложенные знания	1000	Талант	Интеллект 40
Глубокое чутьё Варпа	1500	Талант	Чутьё Варпа
Канал Варпа	1000	Талант	Пси-рейтинг, Могучий разум, Сила Воли 50
Молниеносные рефлексы	1000	Талант	—
Пси-рейтинг 6	1000	Талант	Пси-рейтинг 5
Психосила	Различное*	Талант	Различное*
*См. главу VI «Психические силы»			

Улучшения Библиария Караула Смерти ранга 5			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Запретное знание (Ересь) +20	800	Умение	Запретное знание (Ересь) +10
Обыденное знание (любое) +20	400	Умение	Обыденные Знания +10 (умение аналогичной группы)
Шифры (любой) +10	400	Умение	Шифры (умение аналогичной группы)
Пси-рейтинг 7	1200	Талант	Пси-рейтинг 6

Улучшения Библиария Караула Смерти ранга 6			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бастион железной воли	1000	Талант	Пси-рейтинг, Могучий разум, Сила Воли 40
Пси-рейтинг 8	1500	Талант	Пси-рейтинг 7
Психосила	Различное*	Талант	Различное*
Пугающий голос	500	Талант	—
Шаг в сторону	500	Талант	Ловкость 40, Уклонение
*См. главу VI «Психические силы»			

Улучшения Библиария Караула Смерти ранга 7			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Шифры (любой) +20	400	Умение	Шифры (умение аналогичной группы) +10
Благосклонность Варпа	800	Талант	Сила Воли 35
Молниеносная атака	800	Талант	Быстрая атака
Пси-рейтинг 9	2000	Талант	Пси-рейтинг 8
Сокрушительный удар	800	Талант	Сила 40

Улучшения Библиария Караула Смерти ранга 8			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Запредельная скорость	2000	Талант	ББ 40, Ловкость 50
Неистовый натиск	800	Талант	ББ 35
Пси-рейтинг 10	2500	Талант	Пси-рейтинг 9
Психосила	Различное*	Талант	Различное*
*См. главу VI «Психические силы»			

Опустошитель Караула Смерти

"Посмотри вперед – там твой враг. Разорви его! Болтом, огнем и плазмой уничтожь его тело и отпусти грехи его душе. Делай это, дабы братья твои смогли приблизиться к цели, делай это, ибо их жизни во власти твоих поступков, делай это, ибо они – твоя семья, а ты – их, и ты никогда не падешь"

– выдержка из «Апокрифов эонов», строфа 1, глава 5

Опустошителями называют боевых братьев, снаряжённых самым тяжёлым и мощным вооружением, с которым можно управиться в одиночку. В ордене опустошителями обычно становятся набравшиеся опыта и умений разведчики десятой роты. Однако опустошитель, что служит в Карауле Смерти, в родном ордене уже мог быть опустошителем, штурмовым и тактическим десантником и теперь служит Караулу так, как у него получается лучше всего – обрушивая на врага сокрушительную огневую мощь.

В бою опустошитель ведёт огонь из дальнобойного тяжёлого оружия, и его задача – обеспечить поддержку другим членам ликвидационной команды. Обычно огонь на подавление заставляет врага искать укрытие, что даёт ликвидационной команде возможность передвигаться по опасным участкам. Для выполнения таких задач идеально подходит тяжёлый болтер, совмещающий высокую скорострельность с мощными боеприпасами. Именно тяжёлые болтеры чаще всего используется опустошителями Караула Смерти, но встречаются и другие виды оружия – в зависимости от природы врага и операции.

Если предполагается, что ликвидационная команда будет иметь дело с наиболее крупными и опасными ксеносами – например, карнифексами, опустошитель может взяться за лазерную или плазменную пушку. Оба орудия примечательны высокой мощностью и дальнобойностью. Лазпушка применяется для уничтожения вражеских танков одним выстрелом, а плазменная – для истребления тяжелобронированных врагов, попавших в радиус смертоносных взрывов испускаемых ею сгустков.

Если ликвидационной команда встретила противника, засевшего в бункерах или подобных сооружениях, опустошитель может использовать мультимельту. Это более мощная версия стандартного мельтагана, что способна обратить в пепел целую крепостную стену. Опустошитель, владеющий этим оружием должен быть мастером, чтобы, прожигая туннель, не обрушить всё строение на головы ликвидационной команды.

Ещё одно распространённое оружие опустошителей – ракетная установка. Его сила кроется в универсальности – оно может стрелять различными типами ракет. Наиболее часто используют фраг- и крак-ракеты, представляющие собой более крупные версияии одноимённых гранат. Однако в Карауле Смерти имеются более необычные и специализированные боеголовки – например, начинённые разрушающими токсинами, газом или даже дефолиантами для уничтожения растительности. Опустошитель должен быть знатоком подобного вооружения, и бесконечно тренироваться, совершенствуя свое искусство.

В дополнение к тяжёлому вооружению опустошитель носит различное специализированное оборудование. Многие используют гравиподвесы – небольшие устройства, прикрепляющиеся к тяжёлому вооружению и, благодаря миниатюрному антигравитационному генератору, компенсирующие вес оружия. Другие применяют прицельные механизмы, встроенные в шлем и совмещённые с оружием, что позволяет десантнику видеть свою цель через ствол оружия. Некоторые опустошители на особенно необычных операциях используют редкие или экзотические системы, которые обычно получают от технодесантников. Это может быть предсказатель движения, пси-окулярный подавитель и широкодиапазонные электромагнитные фильтры.

Сколько опустошителей Караул Смерти отправит на ту или иную операцию – зависит от природы цели и врага; то же касается и оружия, которое они несут в бой. Решением этих задач занимается капитан Караула. От этого зависит успех или провал операции. Назначение двух опустошителей даёт больше преимущества – например, один брат может быть снаряжён тяжёлым болтером, а другой – лазпушкой, что даёт большую гибкость, но снижает оперативность группы, так как количество тактических десантников за счёт этого уменьшится. Иногда двое опустошителей могут взять одинаковое оружие, чтобы один мог прикрывать команду огнём во время её перемещения, а второй – прикрывать огнём первого.

Говорят, что для опустошителя в Карауле Смерти важнее всего не искусное владение оружием или умение поддерживать его в рабочем состоянии, но хладнокровие и отвага. Опустошитель должен часто сталкиваться с ужасными исполинскими ксеносами и жизненно необходимо, чтобы он оставался холоден как сталь, когда он ищёт в прицел уязвимые места врага. Для таких задач нужны особые воины, что встречались лицом к лицу с миллионами ксеносов и побеждали.

Специальная способность

Выберите одну из следующих способностей:

Недвижимый воитель

Если опустошитель с тяжёлым оружием находится в укрытии, он получает особенность Коренастое и +10 ко всем проверкам Дальнего боя. Эта способность работает только в режиме одиночки.

Безжалостное опустошение

Когда опустошитель атакует Орду тяжёлым оружием и наносит урон, он также наносит +1к5 урона Численности Орды. Этот дополнительный урон складывается с другим дополнительным – например, тем, что наносят огнемёты и взрывное оружие. Этот бонус прибавляется ко всей атаке, а не к каждому попаданию (и только раз в ход, если нет каких-либо исключительных обстоятельств). Если одна атака поражает несколько Орд, игрок решает, какая Орда получит этот дополнительный урон.

Стандартное снаряжение

Силовая броня астартес, болт-пистолет астартес, три фраг-гранаты астартес, три крак-гранаты астартес, боевой нож астартес, ремонтный цемент, один символ ордена, тяжёлый болтер астартес и ранец для боеприпасов.м

"Многие считают нелепым, что столь огромное государство как Империум в деле защиты от бессчётных ужасов галактики может целиком полагаться на миллион, или около того, космических десантников. Эти глупцы спрашивают: 'Если Империум состоит из миллиона миров, то как космодесантник может защитить мир в одиночку?'

Они не имеют никакого представления о стратегическом применении силы. Они не понимают, что и одна битва способна переломить ход войны, а единственная пуля снайпера — покончить с тиранией. Космодесантники не ведут длительных кампаний и войн на истощение; они наносят молниеносные удары там, где их вмешательство нарушит равновесие.

В то время как бесчисленные полки Имперской Гвардии тонут на себе многовековые войны, в которых миллионы людских жизней сгорают ради продвижения на милю, космодесантники приносят смерть в самое сердце врага. Вырвав это сердце, продемонстрировав его остальным и раздавив его, точно гнилой плод, космические десантники выигрывают войны, которые выигрывают крестовые походы, которые, в конечном итоге, меняют равновесие сил во всей галактике"

— Рассуждения о семидесяти двух истинах государственного управления

Таблица улучшения характеристик Опустошителя

Уровень	Простое	Среднее	Отточенное	Предельное
Ближний бой	750	1500	2000	5000
Дальний бой	200	500	1000	1500
Сила	200	500	1000	1500
Выносливость	500	1000	1500	2000
Ловкость	750	1500	2000	5000
Интеллект	750	1500	2000	5000
Восприятие	200	500	1000	1500
Сила воли	500	1000	1500	2000
Общительность	500	1000	1500	2000

Улучшения Опустошителя Караула Смерти ранга 1

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Владение экзотическим оружием (любое)	500	Талант	—
Зачищай и очищай!	500	Талант	—
Непоколебимая оборона	500	Талант	—
Сокрушительный выстрел	500	Талант	ДБ 40

Улучшения Опустошителя Караула Смерти ранга 2

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Боевое построение	600	Талант	Интеллект 40
Железная челюсть	500	Талант	Выносливость 40
Калечащий выстрел	500	Талант	ДБ 40
Крепкий орешек	500	Талант	Сила Воли 40
Орлиный глаз	500	Талант	ДБ 30

Улучшения Опустошителя Караула Смерти ранга 3

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Болтерный шквал	800	Талант	—
Выбор цели	500	Талант	ДБ 50
Крепкое телосложение	1000	Талант	—
Стрельба от бедра	500	Талант	ДБ 40, Ловкость 40

Улучшения Опустошителя Караула Смерти ранга 4

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Быстрая перезарядка	200	Талант	—
Меткий стрелок	500	Талант	ДБ 35
Свинцовый дождь	500	Талант	—

Улучшения Опустошителя Караула Смерти ранга 5

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Крепкое телосложение	1000	Талант	—
Снайпер	600	Талант	ДБ 40, Орлиный глаз
Это просто царапина	600	Талант	Выносливость 40

Улучшения Опустошителя Караула Смерти ранга 6

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Техпользование	500	Умение	—
Крепкое телосложение	1000	Талант	—
Мгновенная реакция	200	Талант	Ловкость 40

Улучшения Опустошителя Караула Смерти ранга 7

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Техпользование +10	700	Умение	Техпользование
Глаз мстителя	1000	Талант	ДБ 50
Крепкое телосложение (x2)	1000	Талант	—

Улучшения Опустошителя Караула Смерти ранга 8

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Техпользование +20	800	Умение	Техпользование +10
Быстрая атака	700	Талант	ББ 35
Крепкое телосложение	800	Талант	—

Легионы-предатели

После поражения легионов-предателей во время Ереси Гора побеждённые космические десантники скрылись в Оке Ужаса. Там, в непосредственной близости от мощных энергий Варпа, они захватили себе целые миры, стали владыками и хозяевами демонических царств под покровительством избранных или богов. Из этих адских областей космические десантники Хаоса всё так же пытаются отомстить Империуму. В этих извращённых мирах ход времени остановлен, поэтому те самые астартес, что сражались против Императора десять тысяч лет назад, всё ещё живы и продолжают участвовать в войнах против Империума. Для них нити времени переплелись — прошлое, настоящее и будущее слились в одну бесконечную, вековую войну. Поражение глодает их подобно раку, а ненависть к Империуму, который они помогали строить, горит, не затухая. Эти беспощадные воины, что были когда-то благородными космическими десантниками, превратились в озлобленных грабителей, полных решимости разрушить то, что они когда-то клялись охранять.

В вечно меняющемся безумии демонических миров большинство космодесантников Хаоса удерживает от предельного искажения под влиянием Варпа лишь сила их ненависти к Императору. Они не забыли, не простили материальную вселенную, которая выбросила их вон, и до сих пор взыскивают с неё кровавую дань, когда потоки Варпа возвращают их туда. Их перевозят древние боевые корабли, которые пережили Ересь, но ныне покрыты коркой тысячелетних нелепых украшений и застарелыми шрамами. Непостоянные потоки Варпа могут перенести космических десантников Хаоса в любое место галактики. Они высаживаются на не ждущие нападения миры, грабят всё, до чего могут дотянуться и равняют с землей всё, что не могут забрать с собой, перед тем как снова отступить в Око Ужаса. И хотя местные вооружённые силы могут храбро и отчаянно защищаться, они обречены, если только с ними нет космических десантников. И тогда брат снова сойдется в битве с братом, со всей своей злостью и ненавистью, разожжённой Ересью Гора десять тысяч лет назад.

Космические десантники-отступники

Хотя Ересь Гора являет собой величайший и самый разрушительный пример того, что бывает, если космические десантники отрекаются от своих клятв верности и обращают оружие против тех, кого были созданы защищать, за прошедшие тысячи лет были и другие примеры восстаний. К счастью, главные предосторожности, заложенные в **«Кодексе Астартес»**, гарантируют, что подобные мятежи остаются событиями сравнительно небольшого масштаба, но каждый из них остаётся трагедией и совершенно непростительным предательством. Считается, что несколько десятков орденов отреклись от своих клятв служения – одних соблазнил Хаос, другие слишком возгордились, а иные стали предателями под влиянием ксеносов или из-за внедрения еретических элементов в заветы своего ордена. Космические десантники преследуют этих отступников с такой же ненавистью и яростью, что и легионы предателей. На самом деле в большинстве случаев на отступников охотятся с ещё большим рвением, и над ними совершают правосудие те, кто раньше сражался с ними плечом к плечу и называл их своими братьями.

Есть у Караула Смерти тайны, которые даже я не берусь расследовать...

– Квист

Тактический десантник Караула Смерти

"Нет места, в которое они не ворвутся, нет врага, который преградил бы им путь. У них должны быть гордое сердце и несгибаемая воля. Они должны быть хладнокровны и мудры, но их ненависть должна пылать так, чтобы их враги слабели и умирали перед ними. Они должны владеть любым оружием, любыми приёмами и любой стратегией, они должны быть безжалостными в нападении и стойкими в обороне. Они идут туда, куда не рискнут проникнуть остальные, и вернуться с победой, чтобы мы смогли прожить ещё один день"

– выдержка из «Апокрифов эонов», стих I, глава III

Тактические десантники – самые многочисленные воины космического десанта, и само их название говорит, что они подготовлены и снаряжены так, чтобы выполнять широкий спектр задач на поле битвы. Вооруженные знаковым оружием астартес – болтерами – тактические десантники обеспечивают наибольшую часть огневой мощи отряда и обрушивают её на врага разрушительными залпами по мере продвижения вперёд. Большинство боевых братьев в Карауле Смерти служили в тактических отделениях своих орденов – это опытные воины, отлично разбирающиеся во всех аспектах войны. Воистину, существует очень немного врагов, с которыми тактические десантники не сталкивались или не побеждали, и ни одно поле боя не испугает их.

Основная задача тактических десантников в ликвидационных командах состоит в том, чтобы связывать врагов боем и не давать им выполнять свои задачи. Остальные специалисты отряда, такие как опустошители и штурмовые десантники, в основном оказывают поддержку тактическим. Тактические десантники мастерски владеют различными тактиками и чрезвычайно искусны в обращении с любым вооружением и снаряжением.

Самое распространенное оружие среди тактических десантников Караула Смерти – болтер, но он не похож на те, которые другие ордена выдают своим бойцам. Почти каждый болтер в арсенале Караула Смерти был собран максимально близко к эталону, и обслуживается согласно самым строгим правилам. Они всегда оснащаются устройством, называемым «селектор боеприпасов» – оно позволяет брату быстро выбрать один из многих специальных типов боеприпасов для болтера, которые использует Караул Смерти, и сразить любого противника, который может появиться.

Использование этих специальных боеприпасов, превращает тактического десантника Караула Смерти во внушающего страх универсального воина. Например, боеприпасы «Адский огонь» были введены после кровопролитных сражений против флота-улья «Бегемот» – каждый болт содержит небольшое количество мутагенного яда, который невероятно разрушителен для органических целей. Боеприпасы «Драконий огонь» взрываются при контакте с противником, извергая облако раскаленного химического пламени, которое быстро охватывает цель. Боеприпасы «Кракен» содержат сверхплотный сердечник, который увеличивает дальность стрельбы и пробивающую способность снаряда, по сравнению с обычным болтом, делая их идеальными против тяжело бронированных целей. Боеприпасы «Металлический шторм» – пример очень тонкой и едва понятой технологии – крохотный датчик подрывает снаряд за микросекунды до столкновения, тем самым нанося тяжёлые раны тысячами острых как бритва осколками, и заставляя врага за секунды истечь кровью. Боеприпасы «Сталкер» созданы для повышения дальнобойности и скрытности, позволяя тактическому десантнику использовать свой болтер почти как снайперскую винтовку, многократно увеличивая его универсальность и смертоносность.

Такой широкий арсенал вызван тем, что тактический десантник Караула Смерти может столкнуться с разными типами врагов, и селектором боеприпасов позволит ему в пекле битвы переключаться с одного противника на другого. Тем не менее, некоторые тактические десантники предпочитают быть специалистами, а универсальными бойцами. В бою один из тактических десантников ликвидационной команды обычно несет специальное оружие, такое как огнемёт или мелтаган. Это оружие лишено универсальности болтера, оснащенного селектором боеприпасов, и оно не использует специальные боеприпасы Караула Смерти, но превосходно в особенных случаях – например, огнемёт необходим для того, чтобы испепелить большую группу противника, а мелтаган незаменим против тяжелобронированных врагов.

Так как ранее тактический десантник уже служил разведчиком, опустошителем и штурмовым десантником в своём ордене, он способен взять на себя обязанности павшего в бою брата, если этого потребует задание. Даже если он не очень хорошо владеет таким специальным оружием как

мультимельта, тактический десантник всё же может использовать оружие опустошителя, павшего в бою. Такая гибкость, широта умений и опыт делают тактического десантника основой отряда и равным почти любому противнику, с которым он может столкнуться.

Стартовые умения

Тактический десантник Караула Смерти получает Командование как тренированное продвинутое умение.

Специальная способность

Выберите одну из следующих способностей:

Мастер болтера

Тактический десантник получает бонус +10 к всем проверкам Дальнего боя и +2 к урону при стрельбе из болтерного оружия. Эта способность действует только в режиме одиночки.

Знаток тактики

Когда группа входит в режим отряда, всё её члены могут использовать отрядную способность, присущую родному ордену тактического десантника (как если бы сами были воинами его родного ордена). Это требует **тяжёлой (-20) проверки Командования**. На ранге 3 проверка становится серьёзной (+0), а на ранге 7 – рутинной (+20). Эта проверка предпринимается лишь, когда команда задействует отрядную способность в первый раз за операцию (если она поддерживаемая), либо в первый раз за бой (если не поддерживаемая). В случае успеха, тактический десантник раздаёт преимущества отрядной способности своего ордена до тех пор, пока отряд находится в режиме отряда.

Стандартное снаряжение

Силовая броня астартес, болт-пистолет астартес, три фраг-гранаты астартес, три крак-гранаты астартес, боевой нож астартес, ремонтный цемент, один символ ордена, болтер астартес с селектором боеприпасов, один магазин специальных боеприпасов (стоимостью не более 25 очков Реквизиции) на операцию. Помните, что боеприпасы должны соответствовать вашему уровню Славы.

Таблица улучшения характеристик Тактического Десантника

Уровень	Простое	Среднее	Отточенное	Предельное
Ближний бой	500	1000	1500	2000
Дальний бой	500	1000	1500	2000
Сила	500	1000	1500	2000
Выносливость	500	1000	1500	2000
Ловкость	500	1000	1500	2000
Интеллект	500	1000	1500	2000
Восприятие	500	1000	1500	2000
Сила воли	200	500	1000	1500
Общительность	200	500	1000	1500

Улучшения Тактического десантника Караула Смерти ранга 1

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Аура власти	500	Талант	Общительность 30
Быстрая перезарядка	200	Талант	—
Плечом к плечу	200	Талант	—
Специализация на оружии астартес	1500	Талант	Владение оружием астартес

Улучшения Тактического десантника Караула Смерти ранга 2

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Боевое чутьё	500	Талант	Восприятие 40
Сокрушительный выстрел	500	Талант	ДБ 40
Стрельба от бедра	500	Талант	ДБ 40, Ловкость 40

Улучшения Тактического десантника Караула Смерти ранга 3			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Боевое построение	600	Талант	Интеллект 40
Железная дисциплина	600	Талант	Сила Воли 30, Командование
Зачищай и очищай!	400	Талант	—
Меткий стрелок	600	Талант	ДБ 35

Улучшения Тактического десантника Караула Смерти ранга 4			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Выбор цели	800	Талант	ДБ 50
Орлиный глаз	500	Талант	ДБ 30
Призыв к мщению	1000	Талант	Общительность 40
Свинцовый дождь	800	Талант	—

Улучшения Тактического десантника Караула Смерти ранга 5			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Болтерный шквал	1000	Талант	—
Крепкое телосложение	1000	Талант	—
Несломленный и несдавшийся	800	Талант	Общительность 40
Парное оружие (Стрелковое)	800	Талант	ДБ 35, Ловкость 35

Улучшения Тактического десантника Караула Смерти ранга 6			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Быстрая атака	500	Талант	ББ 35
К демону в пасть	600	Талант	Железная дисциплина
Мастер-оратор	700	Талант	Общительность 30
Снайпер	600	Талант	ДБ 40, Орлиный глаз

Улучшения Тактического десантника Караула Смерти ранга 7			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Дальновидность	800	Талант	Интеллект 40
Независимое прицеливание	800	Талант	ДБ 40
Трудная мишень	800	Талант	Ловкость 40

Улучшения Тактического десантника Караула Смерти ранга 8			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Акимбо	1000	Талант	ДБ 40, Парное оружие (Стрелковое)
Глаз мстителя	1000	Талант	ДБ 50
Непоколебимая оборона	800	Талант	—

Предназначение Адептус Астартес

"Мы убийцы королей, разрушители миров, несущие уничтожение во всех его проявлениях. Мы совершаем это во имя Императора и защиты Человечества. Да не выстоит никто пред нашим гневом

– Катон Сикарий, капитан 2-й роты Ультрадесанта

Человечество несметно, и в сравнении с ним число воинов-космодесантников, которых ордены могут выставить на поле боя, ничтожно. Никто не подсчитывал, сколько подданных живёт в Империуме, да и вряд ли такая перепись вообще возможна; истинное число космических десантников тоже неизвестно. Но едва ли их больше миллиона, так что число Адептус Астартес сопоставимо с числом миров под управлением Сенаторум Империалис.

Космические десантники – само воплощение военной элиты. В то время как Имперский Флот обладает величайшей огневой мощью, а Имперская Гвардия – величайшими людскими ресурсами, космические десантники – это острие хирургически точных атак. Где многотысячная армия Имперской Гвардии истекает кровью, изматывая равного по численности противника, космические десантники ударят прямо в сердце врага, с неодолимой силой поражая важнейшие точки. Они не вступают в бой на главном фронте врага, а обходят его или прорываются сквозь слабые места и бьют по верховному командованию или стратегически важным объектам. И как только эти цели падут под их безжалостной сокрушительной мощью, оставшиеся силы противника обречены, и космические десантники оставят окончательный разгром врага, который может и затянуться, на долю Имперской Гвардии.

Несгибаемое мужество космического десантника, его генетически сконструированное тело, его разрушительное вооружение и, что важнее всего, принципы, которым он служит – вот сочетание, которое превращает его в бесподобный инструмент исполнения воли Императора. Ни один враг во всей галактике не находится в безопасности, когда магистр ордена обращает свое внимание на его убежище, и раз за разом ударные группы космического десанта не больше сотни воинов побеждали во много раз превосходящего противника благодаря своему извечному принципу ведения войны: бить как можно большей силой в самое уязвимое место врага.

Служба в Карауле Смерти, космические десантники продолжают следовать этому принципу, совершенствуясь, и превращаясь в наконечник копья, направленный прямо в сердце самых мерзких врагов человечества.

Технодесантник Караула Смерти

"Вы должны чтить машину, также как другие чтят свою семью. Ухаживайте за духом машины и делайте это ответственно, ибо это ваш долг перед Императором. Без вашего ухода ни один болтер не выстрелит, и, соответственно, ни один враг не падет"

– выдержка из «Апокрифов эонов», стих III, глава CIV (отрывок)

Технодесантники – это братья, обученные тайным знаниям Омниссии – Машинного бога. Кандидаты, которые показывают успехи в обращении с машинами, проходят особые испытания, что выявят их пригодность для дополнительного обучения в Адептус Механикус. Самые достойные из ставших полноценными боевыми братьями, отправляются в миры-кузницы Адептус Механикус (возможно, даже на сам Марс), где они постигают тайны культа Машины. К мигу возвращения в орден, технодесантник уже умеет работать не только с железным телом, но и с духом машины, и способен понять, как провести ремонт разозлённых или повреждённых машин, и даже как собрать новые. Эти ужасные знания тяжким грузом ложатся на недавно обученного технодесантника и во многом отдаляют его от его братьев. Но несмотря на привлечение его к самому секретному из знаний, он всё равно остается космическим десантником.

Главная задача технодесантников – поддерживать и, в случае необходимости, восстанавливать несметное число боевых машин, используемых космическим десантом. В каждом технологическом устройстве – от простого патрона и до боевой баржи – они видят инструмент божественной воли Императора, и знают, что пренебречь уходом за ним, значит нарушить свои обязанности, а это приравнивается к богохульству. В конце концов, на несмазанный, неочищенный и неблагословленный болтер нельзя будет положиться в сражении, а жизнь космического десантника зависит от того, как хорошо ухаживали за его оружием. Технодесантники следят за этим, обучая своих боевых братьев надлежащим ритуалам, благодаря которым, можно успокоить машинных духов любого оружия.

На поле боя технодесантник должен ремонтировать повреждённое оружие и боевые машины, чтобы они могли продолжить сражение. Каждый технодесантник носит при себе широкий набор специализированных и часто загадочных инструментов, иногда установленных на серворуке или на хватательной части механодендрита. С этими инструментами технодесантник может починить как перегревшийся плазменный пистолет, так и подбитый «Лэнд Рейдер», если в нём сохранилась хоть частица машинного духа. Много битв были выиграны благодаря технодесантнику, который вернул к жизни повреждённое оружие. Не раз и не два такие знатоки обеспечивали успех целых операций.

Тем не менее, большая часть оружия астартес – это удивительные технологические чудеса, о которых не могут и мечтать обычные люди, а некоторое настолько выдающееся, что только технодесантник может ухаживать за ним. Один из самых необычных – конверсионный излучатель, очень редкое оружие, которое работает на преобразовании материи в энергию в виде луча, становящийся тем мощнее и дальнобойнее, чем больше материи было преобразовано. И исключительно благодаря неустанному уходу технодесантника, таким оружием можно пользоваться – возьми его в руки кто-то иной, как дух оружия будет возмущен и может обернуть свою ярость на носителя.

Однако существуют оружие и предметы снаряжения, ещё более экзотические, чем конверсионный излучатель. Многие из них уникальны, и все они запечатаны в хранилище, в сердце каждой крепости Караула. Как и библиарий имеет исключительный доступ к стеллажам запретных знаний в каждом из этих архивов, так и технодесантник Караула Смерти ограждает свою часть хранилища ото всех, кроме своих учеников. Говорят, что там хранятся уникальные образцы оружия, которых не встретишь более нигде в галактике, и их тайны недосягаемы даже для самого искушенного техножреца Марса. Как правило, даже технодесантники не до конца понимают принципы работы таких устройств и ухода за ними. Это оружие может быть потерянными реликвиями Темной эры технологий или творением давно сгинувших ксеносов. Как известно, некоторые могут устроить невероятные разрушения – вплоть до уничтожения целых городов всего одним выстрелом. Другое оружие настолько плохо изучено, что к нему прибегают только в исключительных обстоятельствах, и обязанность

технодесантника – пустить его в ход по приказу командора Караула.

В заключение, часто критически важной задачей технодесантника, что служит в Карауле Смерти, остаётся оценка и, если это считается необходимым, поиск технологий ксеносов, с которыми караульные встретились на поле боя. Иногда технодесантник должен установить, представляет ли машина ксеносов непосредственную опасность ликвидационной команде и придумать, как нейтрализовать или обойти угрозу. Это особенно необходимо, когда астартес высаживаются на космический корабль ксеносов, где могут столкнуться с совершенно чуждой окружающей средой, в которой даже самая безобидная на взгляд вещь может оказаться смертоносной системой защиты. Также технодесантник может исполнять древнее предписание, требующее при возможности захватывать образцы технологии ксеносов и передавать на изучение ксеноэрудитами Инквизиции. Подобные задачи чрезвычайно опасны, но жизненно необходимы для продолжения миссии Караула Смерти и, возможно, для выживания самого Человечества.

Стартовые умения

Технодесантник Караула Смерти получает Языкознание (Технолингва) и Техпользование как тренированные продвинутые умения.

Специальная способность

Улучшение укрытия

Технодесантник может добавить любому укрытию количество очков Брони, равное своему бонусу Интеллекта (см. стр. 278). Улучшение укрытия требует Полного действия.

Благословение Омниссии

Технодесантник начинает игру с особенностью Имплантаты Механикус и талантами Электропривой и Механодендрит (Серворука).

Стандартное снаряжение

Силовая броня астартес, болт-пистолет астартес, три фраг-гранаты астартес, три крак-гранаты астартес, боевой нож астартес, ремонтный цемент, один символ ордена, болтер Астартес с селектором боеприпасов.

Таблица улучшения характеристик Технодесантника

Уровень	Простое	Среднее	Отточенное	Предельное
Ближний бой	500	1000	1500	2000
Дальний бой	500	1000	1500	2000
Сила	200	500	1000	1500
Выносливость	200	500	1000	1500
Ловкость	750	1500	2000	5000
Интеллект	200	500	1000	1500
Восприятие	500	1000	1500	2000
Сила воли	750	1500	2000	5000
Общительность	750	1500	2000	5000

Улучшения Технодесантника Караула Смерти ранга 1

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Безопасность	400	Умение	—
Запретное знание (Адептус Механикус)	400	Умение	—
Техпользование	400	Умение	—
Языкознание (Технолингва)	200	Умение	—
Автосангвинация	500	Талант	—
Механодендрит (любой)	500	Талант	Технодесантник
Плоть слаба (1)	800	Талант	—
Резонансный визг	500	Талант	Технодесантник
Ритуал освобождения	500	Талант	Технодесантник
Электропривой	600	Талант	—

Улучшения Технодесантника Караула Смерти ранга 2			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Запретное знание (Адептус Механикус) +10	400	Умение	Запретное знание (Адептус Механикус)
Запретное знание (Археотех)	400	Умение	—
Языкознание (Технолингва) +10	200	Умение	Знание Языка (Техна-лингва)
Железное влечение	500	Талант	Технодесантник
Логис-имплантат	500	Талант	—
Подражатель	500	Талант	—
Ритуал благоговения	1,000	Талант	Технодесантник
Светоносный заряд	500	Талант	Технодесантник

Улучшения Технодесантника Караула Смерти ранга 3			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Безопасность +10	400	Умение	Безопасность
Запретное знание (Адептус Механикус) +20	400	Умение	Запретное знание (Адептус Механикус) +10
Запретное знание (Археотех) +10	400	Умение	Запретное знание (Археотех)
Техпользование +10	400	Умение	Техпользование
Языкознание (Технолингва) +20	200	Умение	Языкознание (Технолингва) +10
Вложенные знания	1,000	Талант	Интеллект 40
Длань Омниссии	600	Талант	Технодесантник
Плоть слаба (2)	800	Талант	Плоть слаба 1

Улучшения Технодесантника Караула Смерти ранга 4			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Запретное знание (Археотех) +20	400	Умение	Запретное знание (Археотех) +10
Двоичный разговор	500	Талант	—
Знаковое снаряжение (Герой) (Ремесленный доспех)	1,200	Талант	—
Интеграция сервосбруи	1,000	Талант	Механодендрит (Серворука)
Пугающий голос	400	Талант	—
Ритуал страха	1,000	Талант	Технодесантник
Светоносный удар	800	Талант	Технодесантник
Плоть слаба (2)	800	Талант	Плоть слаба 1

Улучшения Технодесантника Караула Смерти ранга 5			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Безопасность +20	400	Умение	Безопасность +10
Техпользование +20	400	Умение	Техпользование +10
Благословение оружия	800	Талант	Технодесантник
Мастер-машиновед	1,000	Талант	Техпользование +10
Плоть слаба (3)	1,000	Талант	Плоть слаба 2
Просангвинация	1,000	Талант	Автосангвинация

Улучшения Технодесантника Караула Смерти ранга 6			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бронник	500	Талант	Технодесантник
Железный зов	1 200	Талант	Железное влечение, Технодесантник
Крепкое телосложение	1 000	Талант	—
Машинное облачение	1 200	Талант	Технодесантник
Светоносный разряд	1 000	Талант	Технодесантник

Улучшения Технодесантника Караула Смерти ранга 7			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Крепкое телосложение	1 000	Талант	—
Плоть слаба (4)	1 000	Талант	Плоть слаба 3
Тайная полость	500	Талант	—
Электрическая поддержка	1 000	Талант	Технодесантник
Энергетический запас	1 500	Талант	Технодесантник

Улучшения Технодесантника Караула Смерти ранга 8			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Крепкое телосложение	1 000	Талант	—
Плоть слаба (5)	1 000	Талант	Плоть слаба 4
Ритуал чистых помыслов	1 000	Талант	Технодесантник
Улучшенный бионический каркас	1 000	Талант	Машинное облачение

Специальные должности космических десантников

Помимо рядовых боевых братьев и их командования в ордене много космических десантников-специалистов. Некоторые – например, капелланы – входят в состав определённой роты, другие – скажем, братья-технодесантники – прикомандировываются к отделениям по мере необходимости.

Капелланы – могучие воины и, несомненно, вдохновляющие лидеры. Их долг состоит в том, чтобы следить за духовным благополучием братьев на поле битвы и вне его. Космическому десантнику выпадает видеть много ужасов и столкновений с падшими созданиями – душа простого человека не вынесет этого и обратится во прах. Капелланы должны заботиться о том, чтобы космические десантники оставались чисты сердцем, а их души – облачены в броню непоколебимой веры.

Так же, как капелланы следят за духовным благополучием боевых братьев, апотекарии пекутся об их телесном здоровье. Эти воины пожертвуют своей последней каплей крови ради того, чтобы космический десантник мог продолжить сражение, и способны излечить самые тяжёлые раны. Апотекарии принимают самую священную из обязанностей – извлечение генного семени павшего боевого брата, чтобы генное будущее ордена было обеспечено, и его память жила в будущих поколениях космических десантников.

Для самых могучих героев ордена даже смерть не служит причиной прекращать службу. Если телу космического десантника нанесены настолько ужасные увечья, что даже надежды на исцеление не осталось, его останки могут поместить в керамитовый саркофаг дредноута, и он будет управлять огромной машиной разрушения. Космические десантники с великим почтением относятся к этим героям, а их слова и деяния входят в легенды ордена.

Неофитов, которые проявляют тягу к работе с машинами, направляют в кузницу, где они проходят специальное обучение, дабы в совершенстве владеть всем вооружением и техникой ордена. Этих так называемых технодесантников посылают на Марс, где техножрецы Омниссии посвящают их в тайны Культа Машины. В бою технодесантники управляют, поддерживают и ремонтируют устрашающие машины войны.

Штурмовой десантник Караула Смерти

"Не оглядывайся, брат. Чувствуй сердцем, что твои братья рядом и поддерживают тебя огнем и молитвами. Смотри в лицо своему врагу, когда с рёвом спускаешься с небес в струях раскалённого пламени. Воспользуйся этим мгновением, чтобы насладиться страхом в его глазах, поскольку он смотрит ввысь, и там, на острие твоего клинка он видит свою гибель, принесенную твоей рукой"

– выдержка из «Апокрифов эонов», стих I, глава VI

Штурмовые десантники – специалисты в жёстоком искусстве ближнего боя. Они владеют самым разным вооружением, но обычно это смертоносное сочетание пистолета и клинка, чаще всего – знаменитого болт-пистолета и цепного меча. Многие выходят на поле битвы с прыжковым ранцами, позволяющим стремительно сближаться с врагами и сражать их, спускаясь с небес.

Штурмовые десантники Караула Смерти – это астартес, что в совершенстве изучили все методы ведения битвы, и поняли, что их удел – ближний бой. Служить штурмовым десантником – значит, сойтись, буквально, лицом к лицу с самыми ужасными из врагов человечества, противостоять наимерзейшим из существ бесчисленное количество раз, и победить. Штурмовой десантник прекрасно владеет выбранным оружием и бесконечно оттачивает своё мастерство. Многие совершенствуют свои навыки в поединках с собратьями, совершенно не боясь ран, но заботясь лишь об отработке мастерства. В результате этих тренировок многие штурмовые десантники имеют шрамов даже больше, чем столетние ветераны, но носят их с гордостью, видя в них знак своего призвания.

Хороший штурмовой десантник должен сочетать в себе терпеливость и порывистость. Он должен мастерски определить миг нападения, при которым братья смогут прикрыть его огнём и ослабить цель. Когда наступит время для атаки, десантник должен совершить прыжок без намека на страх или колебания, и сконцентрироваться на смертельном танце ближнего боя, из которого победителем выйдет только один. Кое-кто может сказать, что штурмовые десантники опрометчивы, и иногда это действительно так. В действительности, все они – воины запредельного мастерства, которым ведома каждая тонкость каждого стиля боя, способные победить любого противника, какой только найдется в галактике.

Задача штурмового десантника в ликвидационной команде – сблизиться с противником и связать его сокрушительным натиском. Многие из ксеносов, с которыми сталкивается Караул Смерти – это прожорливые твари со множеством алмазной твёрдости когтей, гибкими щупальцами, истекающими слюной пастями, или обладающие сразу всеми видами смертельно опасного оружия ближнего боя. В дополнение к этому, многие из них защищены настолько прочной броней (технической или биологической), что их можно победить только в смертельном вихре ближнего боя. Иногда стрелковое оружие оказывается бесполезным против таких врагов, а иногда сама местность, где они прячутся, делает невозможным его применение.

Сколько штурмовых десантников Караул Смерти выделит для операции, зависит от самой операции и природы врага. Когда предстоят абордажные схватки, крупномасштабная разведка древних ксеногробниц или иные действия в тесных, замкнутых пространствах, в команду могут войти несколько штурмовиков. Но даже на операции, где они не требуются, будет присутствовать хотя бы один штурмовой десантник, ибо слишком часто окончательная победа достигалась в ближнем бою.

У штурмовых десантников широкий выбор оружия. Одни хранят верность тому, которым владеют искуснее всего, другие предпочитают специальное снаряжение, подходящее для операции. Большинство берут пистолет – плазменный или болтерный – в паре с мечом, цепным или силовым. Однако в оружейных Караула Смерти есть множество экземпляров более мощного оружия – силовые кулаки, грозовые когти и другие виды разрушительного вооружения, и штурмовые десантники – его знатоки.

Некоторые оказываются от пистолета или меча в пользу боевого или штормового щита. Такое снаряжение особенно полезно против самых сильных врагов, ибо, позволяют брату отклонить щитом удар и сделать смертельный выпад клинком. Некоторые вооружаются мощным двуручным оружием, позволяющим вложить всю силу в один-единственный удар, который способен уничтожить даже самого могучего из врагов.

В дополнение к своему главному оружию, большинство штурмовых десантников Караула Смерти запасаются иным боевым снаряжением, в основном – специальным типами гранат. Они используются, когда штурмовой десантник атакует или под рёв своего ранца пикирует, ломая вражеские ряды, сея

смерть и беспорядок в их рядах, заставляя их открыться для остальных братьев.

Те штурмовые десантники, которые отлично себя проявили во множестве сражений, могут получить доступ к мощнейшему и почитаемому оружию из арсенала крепости Караула. Зачастую это уникальные и древние реликвии, часто созданные руками почитаемых кузнецов. Получить разрешение нести такое оружие в бой – великая честь, и каждый враг, убитый этим оружием, заносится в свитки почета наряду с именем владельца. Таким образом, наследие штурмового десантника будет жить и дальше, даже после того, как он вернётся в свой орден или падёт на службе Караула Смерти, защищая человечество от несметных ужасов галактики.

Стартовые умения

Штурмовой десантник Караула Смерти получает Пилотирование (Прыжковый ранец) как тренированное продвинутое умение.

Специальная способность

Ангел смерти

Штурмовой десантник получает талант Быстрая атака.

Помимо этого, выберите одну из следующих способностей:

Гнев ангелов

Штурмовой десантник может увеличить скорость движения с прыжковым ранцем на двадцать метров, если пройдёт **серьёзную (+0) проверку Пилотирования (Прыжковый ранец).** При совершении Натиска во время использования этой способности, космодесантник увеличивает урон от любых атак в ближнем бою на +1к5. Эта способность работает только в режиме одиночки.

Яростное пикирование

При совершении Натиска против Орды, штурмовой десантник может нанести дополнительный урон Численности Орды в размере 1к10, после любой успешной атаки ближнего боя. Эта способность работает только в режиме отряда.

Стандартное снаряжение

Силовая броня астартес, болт-пистолет астартес, три фраг-гранаты астартес, три крак-гранаты астартес, боевой нож астартес, ремонтный цемент, один символ ордена, цепной меч астартес, прыжковый ранец астартес.

Таблица улучшения характеристик Штурмового Десантника

Уровень	Простое	Среднее	Отточенное	Предельное
Ближний бой	200	500	1000	1500
Дальний бой	750	1500	2000	5000
Сила	200	500	1000	1500
Выносливость	500	1000	1500	2000
Ловкость	200	500	1000	1500
Интеллект	750	1500	2000	5000
Восприятие	200	500	1000	1500
Сила воли	750	1500	2000	5000
Общительность	500	1000	1500	2000

Улучшения Штурмового десантника ранга 1

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Кошачье приземление	200	Талант	Ловкость 30
Нокдаун	500	Талант	—
Парное оружие (Стрелковое)	500	Талант	ДБ 35, Ловкость 35
Парное оружие (Холодное)	500	Талант	ББ 35, Ловкость 35
Плечом к плечу	200	Талант	—

Улучшения Штурмового десантника ранга 2

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Пилотирование (Прыжковый ранец) +10	500	Умение	Пилотирование (Прыжковый ранец)
Верный удар	500	Талант	ББ 30
Молниеносная атака	600	Талант	Быстрая атака
Молниеносные рефлексы	500	Талант	—
Сокрушительный удар	600	Талант	Сила 40

Улучшения Штурмового десантника ранга 3

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Акробатика	400	Умение	—
Пилотирование (Прыжковый ранец) +20	500	Умение	Пилотирование (Прыжковый ранец) +10
Крепкое телосложение	1 000	Талант	—
Подскок	500	Талант	Ловкость 30
Стена стали	700	Талант	Ловкость 35
Точный удар	700	Талант	ББ 40, Верный удар
Яростный натиск	700	Талант	—

Улучшения Штурмового десантника ранга 4

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Громовой удар	800	Талант	—
Двойной удар	500	Талант	Ловкость 40, Парное оружие (Холодное)
Контратака	600	Талант	ББ 40

Улучшения Штурмового десантника ранга 5

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Акробатика +10	400	Умение	Акробатика
Неистовый натиск	500	Талант	ББ 35
Разоружение	500	Талант	Ловкость 30
Смерть с небес	900	Талант	Пилотирование (Прыжковый ранец)
Удар и отскок	500	Талант	Ловкость 40, Акробатика

Улучшения Штурмового десантника ранга 6

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Мастер клинков	800	Талант	ББ 30
Трудная мишень	600	Талант	Ловкость 40
Шаг в сторону	800	Талант	Ловкость 40, Уклонение

Улучшения Штурмового десантника ранга 7

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Акробатика +20	400	Умение	Акробатика +10
Двойной выстрел	600	Талант	Ловкость 40, Парное оружие (Стрелковое)
Калечащий удар	400	Талант	ББ 50
Независимое прицеливание	800	Талант	ДБ 40

Улучшения Штурмового десантника ранга 8

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Акимбо	700	Талант	—
Вихрь смерти	1000	Талант	—
Запредельная скорость	1000	Талант	—
Мастер рукопашной	500	Талант	—

УМЕНИЯ

ПОЛУЧЕНИЕ УМЕНИЙ

•

БАЗОВЫЕ И ПРОДВИНУТЫЕ УМЕНИЯ

•

ОПИСАНИЯ УМЕНИЙ

Глава III: Умения

"Чтобы убить своего врага, ты должен понять его"

– Урсус Кейн, капитан 3-й роты Железных Рук

Знания и тренировки не менее важны для воина, чем его оружие, доспехи и товарищи. Адептус Астартес – не исключение. Космодесантники ценят знания и изучают всё, что поможет им победить своих врагов и выполнить долг перед Императором. Полезные им умения могут быть самыми разными – они могут изучать как явно необходимые воинам тактику, подрывное дело и искусство командования, так и чрезвычайно полезные врачевание, обращение с технологическими устройствами и умение уходить из-под вражеских ударов, так и овладевать совсем необычными навыками – например, искусством скрытности, необычными знаниями или умением писать и читать шифры. Умения также составляют существенную часть арсенала врага, предоставляя ему больше инструментов, чтобы противостоять ликвидационной команде.

Выбор подходящих умений очень важен для персонажа, поскольку они отображают его специализированную подготовку. В этой главе подробно описано, как получить умения, рассказано о конкретных типах умений и даны их подробные описания, которые сочетаются с правилами, представленными в главе VII «Игровой процесс».

Получение умений

Игрок выбирает первый набор умений во время создания персонажа, основываясь на его происхождении и выбранной специальности. Считается, что персонаж освоил эти умения, ещё до того, как начал свои нынешние подвиги. По ходу кампании игрок тратит Опыт на приобретение дополнительных умений, развивая своё видение персонажа и отображая рост его силы. Умения, доступные для различных специализаций, и их стоимость можно найти в главе II «Специализации».

Постижение умений

Многие персонажи имеют возможность, поднимаясь в рангах, приобрести одно и то же умение несколько раз. В таблицах улучшений такие умения помечены добавлением «+10» или «+20». Сначала персонаж должен приобрести обычное умение, затем – его «версию +10», а затем – «версию +20». Поскольку персонаж волен покупать улучшения с прошлых рангов, то он легко может пренебречь умением на ранге 2, а дойдя на ранга 4, где таблица предлагает это же умение на уровне +10, он может купить обычное умение с ранга 2 и сразу же улучшить до +10.

Пример

Хельгат уже обладает умением Запугивание, но теперь может приобрести Запугивание +10. Он платит необходимое количество ОО и отмечает поле «+10» напротив умения Запугивание на листе персонажа. Когда он сможет приобрести Запугивание +20, он сделает это, отметив поле «+20».

Базовые и продвинутые умения

Умения делятся на две категории: базовые и продвинутые. Базовые умения под плечу каждому, каким бы жизненным опытом он не обладал. Продвинутые умения могут применять лишь те, кто специально учился им.

Базовые умения

Персонажи обладают врождёнными способностями и характеристиками, которые позволяют проводить проверки таких умений. Таким образом, даже если персонаж не обладает базовым умением, он всё равно может проводить его проверки. Те, кто не обладает базовым умением, могут предпринять его проверку, используя половину значения связанной характеристики (с округлением вниз). Характеристика уменьшается вдвое до того, как к проверке будут применены какие-либо иные модификаторы. Например, лёгкая (+30) проверка против нетренированного базового умения будет выглядеть как (характеристика/2)+30, а не (характеристика +30)/2. Даже если персонаж может быть в состоянии попытаться совершить задуманное, он не обладает теми же возможностями, как обладатель настоящего обучения или знаний.

Таблица 3-1: Базовые умения

Название умения	Характеристика	Тип
Азартные игры	Восприятие	—
Бдительность	Восприятие	–
Бесшумный шаг	Ловкость	Передвижение
Дознание	Общительность	Следственное
Запугивание	Сила	Социальное
Командование	Общительность	Социальное
Кутёж	Выносливость	–
Лазание	Сила	Передвижение
Ловкач	Ловкость	Передвижение
Логика	Интеллект	Следственное
Обаяние	Общительность	Социальное
Обман	Общительность	Социальное
Оценка	Интеллект	Следственное
Плавание	Сила	Передвижение
Поиск	Восприятие	–
Проницательность	Восприятие	–
Скрытность	Ловкость	–
Уклонение	Ловкость	–

Продвинутые умения

Продвинутые умения требуют очень специфической подготовки или образования, и обычные люди не могут пытаться их использовать. Какими бы способностями не обладал персонаж, он не сможет говорить на языке элдар, если не изучал этого языка.

ТИПЫ УМЕНИЙ

Некоторые умения входят в крупные категории, подчиняющиеся общим правилам. Типы умений позволяют игрокам и мастерам быстро определить нужный раздел правил из главы VII «Игровой процесс» в котором описано какая необходима проверка и как её разрешить. Существуют Ремесленные, Социальные и Следственные умения, а также умения Передвижения и Управления.

Ремесленные умения

Такие умения позволяют изготавливать вещи из сырья или запчастей. Это может быть что угодно – от скульптуры до созданного специально под владельца боевого катера. Для применения такого умения мастер назначает Длительную проверку и разрешает её, основываясь на врезке «Создание предметов» со страницы 239.

Социальные умения

Все умения этого типа используются при общении с окружающими. Сложность проверок зависит от Отношения к персонажу и определяется мастером в зависимости от обстоятельств. Подробнее см. стр. 315 главы IX «Мастер игры».

Следственные умения

Большая часть Следственных умений позволяют персонажу получать сведения из различных источников и совершать Длительные проверки, с помощью которых персонажи пытаются побольше вызнать о врагах или своей операции. Мастер устанавливает длительность проверки руководствуясь здравым смыслом, поскольку отыскать тайное святилище ксеносов куда сложнее, чем танковую колонну.

Умения Передвижения

Умения этого типа связаны с подвижностью персонажа – от прыжков через расселины, до подъёма на отвесные скалы, если прыжок пошёл не по плану. Они воздействуют на способность персонажа двигаться над, под и между элементами окружения.

Умения Управления

К этому типу относятся умения, включающие управление чем-либо, будь то скромный наземный транспорт или могучий космический корабль. Эти умения позволяют персонажу водить или пилотировать множество средств передвижения.

ГРУППЫ УМЕНИЙ

Некоторые умения представляют собой целые группы умений со своей внутренней специализацией. Для краткости, эти группы перечислены вместе, но каждое отдельное умение необходимо приобретать по отдельности. Пример группы умений – Пилотирование. Персонаж с умением Пилотирование (Прыжковый ранец) может использовать прыжковый ранец, но не летать на «Громовом ястребе» - для этого нужно «Пилотирование (Авиация)».

ОСОБЫЕ ПРИМЕНЕНИЯ

В описании некоторых умений есть подраздел, отведённый для специфических, узкоспециализированных способов применять данное умение. Эти разделы описывают более творческое применение умения и позволяют разнообразить игровой процесс. Особые применения и их эффекты даны в конце описания умения.

Таблица 3-2: Продвинутые умения

Название умения	Характеристика	Тип
Акробатика	Ловкость	Передвижение
Безопасность	Ловкость	—
Взрывотехника	Интеллект	Создание
Вождение†	Ловкость	Управление
Воззвание	Сила Воли	—
Выживание	Интеллект	—
Выслеживание	Интеллект	—
Грамотность	Интеллект	—
Допрос	Сила Воли	Следственное
Дрессура	Интеллект	—
Запретное знание†	Интеллект	Следственное
Исполнитель†	Общительность	—
Ловкость рук	Ловкость	—
Медика	Интеллект	—
Навигация†	Интеллект	—
Обыденное знание†	Интеллект	Следственное
Пилотирование†	Ловкость	Управление
Психувство	Восприятие	—
Ремесло†	Интеллект	Создание
Слежка	Ловкость	—
Тактика†	Интеллект	—
Техпользование†	Интеллект	—
Учёное знание†	Интеллект	Следственное
Химика	Интеллект	Создание, Следственное
Шифры†	Интеллект	—
Языкознание†	Интеллект	—

†Обозначает группу умений

Описания умений

Далее описаны все умения, указано, является ли умение Базовым или Продвинутым, а также какая характеристика используется при его проверках.

Акробатика

Acrobatics

Базовая характеристика: Ловкость

Тип: Базовое, Продвинутое, Передвижение

Умение Акробатика дополняет природную ловкость персонажа, позволяя ему исполнять такие искусные трюки, о которых менее атлетичный не может даже и мечтать. Акробатика позволяет прыгать между шпилями имперского собора, перескакивать низких противников и падать, не ломая кости. Сложность проверки зависит от сложности исполняемого трюка: одно дело уклониться от удара разъярённого орка, и совсем другое – прыгать с камня на камень над бурлящим потоком магмы. Чем больше получено степеней успеха, тем более красивым или драматичным станет конечный результат.

Использование умения: Полное действие, если не указано иное.

Особые применения «Акробатики»

Выход из боя

Пройдя **серьёзную (+0) проверку «Акробатики»,** персонаж может совершить действие «Выход из боя» (см. стр. 269) за Полудействие (вместо обычного Полного).

Прыжок

При прыжке в длину или высоту (см. стр. 233) персонаж может использовать «Акробатику» вместо Силы.

Азартные игры

Gamble

Базовая характеристика: Интеллект

Тип: Базовое

Персонаж использует это умение, когда участвует в азартных (и не только) играх, популярных среди солдат по всему Империуму. Каждый участник делает определённую ставку (как правило, все ставки в одном кону равны) и проводит Встречную проверку умения Азартные игры. Игрок с большим числом степеней успеха (или наименьшим степеней провала) срывает куш. Персонаж может и намеренно проиграть противнику, даже получив на костях лучший результат, но чтобы этого не заметили, он должен пройти проверку Обмана.

Персонажи, имеющие умения Ловкость рук и Азартные игры, могут использовать его для того, чтобы жульничать с картами или костями. Успех даёт бонус +20 к проверкам умения, но четыре или больше степеней провала, означает что шулера поймали с поличным

Использование умения: Полное действие за полный день игры.

Бдительность

Awareness

Базовая характеристика: Восприятие

Тип: Базовое

Бдительность отражает подсознательную способность персонажа реагировать на то, чего сознание может не воспринять. Он может использовать это умение, чтобы приметить угрозы – засады, ловушки, умело скрытые предметы, или малейшие изменения в окружении – такие как слабые вибрации почвы от поступи орочьего сквиггота или отвратительный смрад, исходящий от демонхоста. При использовании Бдительности против противника всегда предпринимается Встречная проверка. Это использование включает обнаружение засад, обнаружение ловушек и прочее, включающее действия другого персонажа. Попытки обнаружить факторы окружающей среды – это обычная проверка. Также умение ответственно за восприятие следов запахов, движения и подобного.

Использование умения: Свободное действие, предпринимаемое как реакция на что-либо.

Безопасность

Security

Базовая характеристика: Ловкость

Тип: Продвинутое

Это умение используют для того, чтобы взламывать замки и обходить другие физические системы безопасности, не имеющие кодов или когитаторов (для таких нужно Техпользование). Мастер устанавливает сложность проверки, исходя из сложности механизма. Как правило, одной проверки достаточно, но большие и запутанные системы могут потребовать Длительных проверок. Для систем, сочетающих как механические, так и технические препятствия, следует применять умение Техпользование. Взламывать замки без необходимых инструментов и снаряжения чрезвычайно сложно, и любая попытка обойти замок или другую систему безопасности без применения мультиключа или набора необходимых инструментов получает штраф -20.

Использование умения: одна минута минус десять секунд за каждую степень успеха.

Особые применения

Точечное проникновение

Хотя Безопасность обычно позволяет одолеть защитную систему, она может помочь найти слабое место. Тщательное изучение здания может показать, что один из замков недостаточно хорош или что датчики «не добивают» до заросшей сорняками трубы на задворках. Это умение может помочь определить, куда нанести удар или найти слабость в собственной защите.

Такие проверки Безопасности требуют 1к5 часов и основываются не на Ловкости, а на Бдительности. В случае особо крупных или сложных систем мастер может увеличивать необходимое время на 1к5 часов.

Бесшумный шаг

Silent Move

Базовая характеристика: Ловкость

Тип: Базовое, Передвижение

Используйте умение Бесшумный шаг каждый раз, когда тишина и секретность важны для действий персонажа. Мастер устанавливает сложность проверки в зависимости от окружения, ведь гулкие стальные стены космического скитальца создают гораздо больше сложностей, чем деревянный и покрытый коврами пол в тронном зале планетарного губернатора. Проверка Бесшумного шага всегда Встречная против Бдительности или Проницательности противника.

Использование умения: Свободное действие как часть Движения

Взрывотехника

Demolition

Базовая характеристика: Интеллект

Тип: Продвинутое, Создание

Для достижения желаемого эффекта персонаж может использовать умение Взрывотехника, производя взрывы необходимой мощности – например, чтобы выбить люк «Лэнд Рейдера», или взорвать плазмопроводы, не повредив реактор. Также умение можно использовать для обезвреживания взрывных устройств, оставленных другими персонажами или создания взрывных материалов – от медленных запалов, взрывателей и самой взрывчатки. Это

умение неприменимо к гранатам и другим устройствам, используемым против врага в бою.

Использование умения: Полное действие, если не указано другое

Особые применения

Создание взрывчатки

Подобно Ремеслу, умение Взрывотехника позволяет персонажу изготавливать взрывчатые вещества из простых составляющих. Такое использование Взрывотехники – Длительная проверка. Мастер устанавливает сложность и продолжительность в соответствии со сложностью состава и наличием сырья под рукой. Создание пробивных зарядов на оснащённом складе Муниторума гораздо проще, чем конструирование взрывателя из высохших лоз и помёта животных.

Использование умения: Полное действие, если не указано другое

Минирование

Эффективность взрывного устройства во многом зависит от умения того, кто его установил. Успешная проверка Взрывотехники означает, что персонажу удалось установить бомбу так, как он хотел. Возможный механизм детонации определяет сам игрок, и в этом он ограничен лишь своим воображением – бомба может рвануть по истечению времени на счётчике, от срабатывания датчика движения, удалённой активации или просто от того, что кто-то зацепил растяжку. Провал проверки умения означает, что взрывчатку не удалось взвести, но персонаж узнает об этом лишь, когда бомба не сработает как предполагалось. Некоторые операции – например, установка зарядов на целом здании или мосте – требуют длительных проверок. Мастер устанавливает сложность и продолжительность таких действий на своё усмотрение. Размещая взрывчатку, запомните общее количество ступеней успеха и результаты бросков – это может пригодиться для Встречных проверок, если кто-то будет пытаться обезвредить ваши заряды.

Обезвреживание

Обезвреживание взрывчатых устройств также попадает под умение Взрывотехники. Проведите Встречную проверку Взрывотехнику против Взрывотехники минёра. Победа в проверке означает успешное разминирование. Простой провал говорит, что обезвредить бомбу не удалось. Провал на четыре или более ступеней приводит к тому, что мины взрываются прямо в руках незадачливого сапёра. Разминирование нескольких зарядов или работа с особо сложным взрывателем могут быть длительными действиями – на усмотрение мастера.

ВОЖДЕНИЕ

Drive

Базовая характеристика: Ловкость

Тип: Продвинутое, Управление

Группы умения: Наземный транспорт, Скиммер/Ховер, Шагоход

Вождение позволяет персонажу контролировать различные виды наземного, ховер-, или скиммер-транспорта. Это может быть грузовой «Карго-8с», «Носорог», «Лэнд Спидер», «Часовой» и другой наземный транспорт. Обычное вождение не требует проверки умения – их нужно бросать лишь в особых условиях, вроде движения на высокой скорости или совершения головокружительных манёвров.

Использование умения: Полудействие

ВОЗЗВАНИЕ

Invocation

Базовая характеристика: Сила воли

Тип: Продвинутое

Проверка Воззвания требует Полного действия. На протяжении всего раунда персонаж очищает разум от внешнего влияния и усиленно концентрирует свою волю. Он может читать литании, использовать психофокус или медитировать. Успех отображает готовность разума к более тесной связи с Варпом, чем обычно, по-прежнему ограничивая его тлетворное влияние. На следующем раунде персонаж добавляет +1 к итоговому пси-рейтингу любой из проверок Использования Варпа на Скованном уровне психической мощи. Провал проверки Воззвания означает, что попытка сосредоточиться провалилась, и персонаж получает штраф -1 к итоговому пси-рейтингу в проверке Использования Варпа на Ограниченном уровне психической мощи. Если штраф снижает пси-рейтинг до ноля, психосилу не сотворить.

Использование умения: Полное действие

ВЫЖИВАНИЕ

Survival

Базовая характеристика: Интеллект

Тип: Продвинутое

Это умение позволяет персонажу длительное время выживать в необычной или чуждой среде. Космодесантники не умирают от воздействия стихии, а их имплантанты позволяют выживать, питаясь даже самой несъедобной флорой и фауной. Таким образом, это умение больше подходит обычным людям или тем космодесантникам, что овладели им до того, как вступили в орден. Будучи опытным скитальцем, персонаж может найти съедобные растения, добыть пищу охотой и определить, стоит ли пить найденную воду. Он также может сооружать разнообразные укрытия из природных материалов или подручных веществ и удостовериться, что они защищены от наводнения или хищников. Сложность проверок зависит от местности. Выживать в бесплодной пустыне куда сложнее, чем в зелёном тропическом лесу. Также это умение помогает жить и в рукотворном окружении, таком как искусственные миры, дебри подулья или недра огромных космических кораблей. В таком случае, умение Выживание

поможет найти безопасные зоны вдали от плазменных каналов или подсказать, какие смазочные священные масла более питательны.

Использование умения: Свободное действие

ВЫСЛЕЖИВАНИЕ

Tracking

Базовая характеристика: Интеллект

Тип: Продвинутое

Обладатель этого умения может идти по следам, оставленными добычей. Если след очевиден, бросать проверку не требуется – применение Выслеживания считается частью передвижения. Если время или стихия скрыли следы, или сама среда затрудняет видимость – например, в темноте или тумане – без проверки не обойтись. Сложность зависит от состояния следов и местности. Если проверка будет сложнее **серьёзной (+0)**, Скорость передвижения выслеживающего упадёт вдвое. Хитрая или коварная жертва может попытаться скрыть или стереть свои следы. В любом случае, когда противник пытается скрыться, проведите встречную проверку против Скрытности жертвы.

Использование умения: Свободное действие, предпринятое как часть Движения.

ГРАМОТНОСТЬ

Literacy

Базовая характеристика: Интеллект

Тип: Продвинутое

Это умение позволяет персонажу читать и писать на любом языке, на котором он говорит. Каждодневные дела не требуют проверки Грамотности, но если персонаж сталкивается с текстом на местном диалекте, повреждённой рукописью, архаичной речью или жаргонизмами, проверка необходима.

Использование умения: минута за страницу текста (примерно 750 слов).

ДОЗНАНИЕ

Inquiry

Базовая характеристика: Общительность

Тип: Базовое, Следственное

Персонаж может использовать это умение, чтобы получать сведения, задавая вопросы, беседуя или просто подслушивая. Дознание позволяет собирать общую информацию о некоторой области: новости, последние происшествия и т.д. Дополнительные степени успеха открывают более подробные и секретные сведения. Это умение также можно применять как Следственное, позволяя персонажу выведать конкретную информацию из других людей или иных источников, например, орденского либрариума. Почти всегда это Длительная проверка, сложность и длительность которой определяет мастер.

Использование умения: час или больше.

ДОПРОС

Interrogation

Базовая характеристика: Сила воли

Тип: Продвинутое

Допрос позволяет персонажу добывать информацию у противников, которые не горят желанием ей делиться. Допрос – это не пытка, под которой жертва готова сказать что угодно, чтобы боль прекратилась – он представляет собой скорее тонкое знание психологии, и умение применять различные устройства, сыворотки и речевые приёмы. Мастер может изменять Сложность проверки, исходя из имеющихся у персонажа инструментов, помещений и других условий

Допрос – всегда Встречная проверка Допроса персонажа против Силы воли жертвы. В случае успеха персонаж получает один ответ, плюс один ответ за каждую степень успеха. Если во Встречной проверке побеждает жертва, ничего не происходит. Две или более степени провала наносят жертве 1к10+(Бонус Силы воли допросчика) единиц урона и не позволяет проводить допросы ещё 1к5 дней. Если допрашивающий набирает четыре или более степени провала, он наносит тот же урон, а жертва получает бонус +30 к проверкам Силы воли на сопротивление Допросу, которые совершает неумелый дознаватель, и его товарищей. Каждая проверка Допроса причиняет цели один уровень Усталости.

Использование умения: 1к5 часов.

ДРЕССУРА

Wrangling

Базовая характеристика: Интеллект

Тип: Продвинутое

Персонаж способен приручать и тренировать животных, с которыми сталкивается во время своих странствий – от шипопсов, до благородных боевых коней. Приручение и дрессировка требует Длительной проверки, продолжительность которой зависит от природы и характера животного. Если хозяину удалось подчинить себе животное или хотя бы заставить его признать в себе равного (так бывает с самыми сильными волей зверями), то отдавать команды такому питомцу можно, тратя Полудействие.

Персонаж может потратить Полное действие на проверку Дрессуры, чтобы заставить дикое или свирепое в силу природы или дрессировки животное изменить своё Отношение к нему. Отношение меняется на один уровень за каждые две степени успеха в проверке Дрессуры до предела в три степени за одну проверку. Мастер может назначить штрафы на эту проверку, чтобы отобразить особенности разных животных – например, обладающих высоким Интеллектом, Силой воли или прошедших необычную дрессуру. Это умение не работает на киберживотных, пси-связанных животных или обладателей полноценного разума.

Использование умения: зависит от сложности и задачи

Запретное знание

Lore: Forbidden

Базовая характеристика: Интеллект

Тип: Продвинутое, Следственное

Группы умения: Адептус Астартес, Адептус Механикус, Археотех, Варп, Демонология, Ересь, Инквизиция, Ксеносы, Легионы-предатели, Мутанты, Псайкеры, Чёрная библиотека.

Умение Запретное знание отображает владение тайным знанием, скрытым или запрещённым обществом или некой организацией. Даже малая толика такого знания может создать обладателю, если он не входит в такое общество, серьёзные проблемы. Обширные познания о запретных истинах легионов-предателей, несомненно, могут навредить здоровью тех, кто не принадлежит к Адептус Астартес (а порой и самим космодесантникам). Успешная проверка Запретного знания отображает способность персонажа вспомнить основные сведения о предмете. В зависимости от количества степеней успеха, мастер может дать персонажу больше сведений.

Адептус Астартес: обширные знания о практиках, организации и родных мирах имперских космодесантников и их орденах – в том числе, намёки и слухи об их бесчисленных секретных ритуалах, методах вербовки и обучения.

Адептус Механикус: глубокое понимание последователей Машинного бога, их ритуалов, обрядов, общих верований, основных философских школ и Универсальных законов.

Археотех: знания о древних, ныне утерянных технических устройствах былых времён и догадки об их загадочных функциях и предназначении.

Чёрная библиотека: тайное знание о Черной библиотеке, её запретном содержимом, ужасных хранителях и неописуемых ксеносах, что трудятся в её пределах.

Демонология: почти живое знание о некоторых наиболее отвратительных сущностях варпа и их изменчивых физических проявлениях.

Ересь: постижение искусств и практик, объявленных еретическими, а также знания о самых знаменитых еретиках и их деяниях.

Инквизиция: понимание того, как работает эта секретная организация Империума, знание её основных доктрин и знаменитых инквизиторов.

Мутанты: изучение устойчивых и неустойчивых мутаций человечества, их злокачественного воздействия и динамики мутагенетического развития, а также знакомство с некоторыми учениями и книгами по этому вопросу.

Псайкеры: умение обнаруживать псайкеров, знание физических проявлений их способностей, а также опасности, которую они представляют и общих пределах их возможностей.

Легионы-предатели: тайны потерянных легионов космодесанта, их названия и печальная история их грехопадения.

Варп: понимание энергий Варпа, его взаимодействия и переплетения с реальностью, а также того, как его течения и вихри сказываются на путешествиях меж звёздами.

Ксеносы: знание малых и крупных видов чужаков, известных Империуму, угроз, которые они представляют, и их внешнего вида.

Использование умения: Свободное действие… хотя последствия такого знания могут давать о себе знать в течение всей жизни.

Запретное знание (Орден)

Запретные знания отображают сведения, обычно хранящиеся в строжайшей тайне, скрытые под слоями шифров и раскрываемые исключительно самым доверенным лицам. Группа умений Запретное знание (Орден) отображает обширные знания о конкретном ордене космодесанта, включая его битвы, поражения, врагов и героев. Эта группа умений также включает специальные знания о тайнах, ритуалах, обрядах, основных философских принципах и скрытых истинах ордена.

По усмотрению мастера, любой космодесантник, погружённый в тайны своего ордена, может приобрести Запретное знание (Орден) за 100 ОО в качестве элитного улучшения.

Примечание: при записи в лист персонажа следует заменить слово «Орден» на название конкретного ордена.

Пример тайны

Вот ещё несколько примеров тайн орденов, которые можно использовать в качестве зацепок приключений. Кодексы *Warhammer 40000* и романы *Black Library* – отличные источники информации и тайн, которые мастер может использовать, придумывая зацепки своих приключений.

ЗАПУГИВАНИЕ

Intimidate

Базовая характеристика: Сила

Тип: Базовое, Социальное

Персонаж использует Запугивание для того, чтобы заставить кого-либо уступить его требованиям. Персонажу не нужно предпринимать проверку при каждой угрозе, а лишь, когда она связана с насилием. Хотя Запугивание опирается на Силу, вместо неё персонаж, грозящий не физической расправой, а шантажом или унижением, может использовать Интеллект или Общительность. Проверка Запугивания воздействует на число целей, равное бонусу Силы, Интеллекта или Общительности (в зависимости от того, какая характеристика была использована в проверке). Цель должна иметь возможность ясно видеть или слышать его (лично либо с помощью вокс- или пикт-передатчика) и говорить с ним на одном языке.

Использование умения: Полное действие

Особые применения

Боевой клич

Предпринимая Натиск, персонаж может использовать Запугивание, чтобы издать боевой клич. Это Свободное действие, которое нацелено на цель (или цели) натиска — то есть тех, с кем он будет в конечном итоге сражаться и совершать атаки в ближнем бою. Персонаж делает проверку Запугивания, основанную на Силе против Силы воли цели. Если персонаж выигрывает проверку, то цель получает -10 ко всем проверкам Парирования и Уклонения от атакующего персонажа.

Существа, невосприимчивые к воздействию Страха и другим воздействующим на разум эффектам, невосприимчивы к воздействию боевого клича.

ИСПОЛНИТЕЛЬ

Performer

Базовая характеристика: Общительность

Тип: Продвинутое

Группы умения: Танцор, Музыкант, Певец, Сказитель

Персонаж использует умение Исполнитель для развлечения и вдохновения группы зрителей. Проверка Исполнителя занимает время, зависящее от используемого искусства.

Использование умения: различное

Особые применения

Очаровывающее исполнение

Персонаж может пройти **сложную (-10) проверку Исполнителя (Сказитель)** или **Исполнителя (Певец)** вместо Обаяния, чтобы привлечь внимание слушателей – это повысит их Отношение на один шаг.

Захватывающее представление

Исполнитель может пройти сложную **(-10) проверку Исполнителя (Музыкант)** или **Исполнителя (Певец)** вместо проверки Трёпа, чтобы полностью захватить и внимание слушателей и усыпить их бдительность. Когда это умение используется вместо Трёпа, оно проводится по тем же правилам и условиям, что Трёп.

Воодушевляющая история

Персонаж может пройти **серьёзную (+0) проверку Исполнителя (Сказитель)** или **Исполнителя (Певец)** вместо Командования, чтобы поднять боевой дух войск под своим командованием или заставить их взяться за трудное дело – например, принять последний бой.

КОМАНДОВАНИЕ

Command

Базовая характеристика: Общительность

Тип: Базовое

Персонаж использует Командование для руководства подчинёнными и отдачи важных приказов – например, о начале штурма или перегруппировке. Это умение воздействует только на тех, кто находится в подчинении персонажа. Успешная проверка Командования означает, что приказания исполнены в точности. Провал проверки умения при использовании его на отдельного человека, просто означает, что он не подчинился указаниям, хотя дополнительные степени провала могут отображать, что подчинённый формально принял приказ, не собираясь его выполнять, или ошибочно истолковывал поручение или даже намеренно сделал всё наоборот. При командовании группами, степени успеха или провала отражают увеличение или уменьшение времени, необходимого для исполнения приказа. Три или более степени провала совершенно сбивают подчинённых в толку и повергают в бездействие.

Проверка умения Командование может влиять на количество целей, равное бонусу Общительности персонажа. Они должны иметь возможность видеть и слышать командующего (хотя бы через вокс- или пикт-передатчик), а приказание должно производиться на общем для них языке.

Использование умения: Полудействие для простых команд, Полное действие для более сложных действий.

Особые применения

Расширить радиус поддержки

За Полудействие боевой брат, назначенный командиром (см. стр. 240), может увеличить радиус поддержки своей ликвидационной команды (см. стр. 240) на количество метров, равное бонусу Общительности. Чтобы это сработало, боевой брат должен находиться в зрительном или голосовом контакте со своей ликвидационной командой. Это расширение длится до начала следующего хода боевого брата.

Кутёж

Carouse

Базовая характеристика: Выносливость

Тип: Базовое

Проверка Кутежа используется для сопротивления воздействию алкоголя и наркотиков. Те, кто часто потребляют вещества, становятся устойчивы к их ним, и могут сохранить ясную голову, даже когда все остальные будут шататься или падать под стол. Персонаж проходит проверку умения всякий раз, когда испытывает воздействие алкоголя или сходных интоксикантов (самой собой, чтобы такая проверка потребовалась от космического десантника он должен принять поистине сверхчеловеческую дозу или попробовать по-настоящему убойный препарат). Каждый раз, когда персонаж будет испытывать воздействие таких веществ, проходите проверку Кутежа. Провал означает, что персонаж получает уровень Усталости или испытывает побочные эффекты поглощённого. Если персонаж теряет сознание, то остаётся в этом состоянии на 1к10 часов, минус его бонус Выносливости (минимум на час).

Использование умения: Свободное действие, исполняемое всякий раз, когда персонаж принимает вещества.

Лазание

Climb

Базовая характеристика: Сила

Тип: Базовое, Передвижение

С помощью умения Лазание персонаж может подниматься или спускаться по веревкам, трубам и стенам – как природным, так и рукотворным. Это умение необходимо лишь при рискованном подъёме – не нужно бросать кости, преодолевая простой лестничный пролёт. Состояние поверхности или предмета и условия окружающей среды могут накладывать дополнительные бонусы или штрафы. Подниматься по оледеневшей скале во время метели, куда сложнее, чем карабкаться по внешней поверхности улья, испещрённой трубами и проводами. Успешная проверка позволяет персонажу спускаться или подниматься на половину его Полудвижения. Более подробно это умение описано в главе VII «Игровой процесс».

Ловкач

Contortionist

Базовая характеристика: Ловкость

Тип: Базовое, Боевое

Персонажи с умением Ловкач обладают природной гибкостью или необычно подвижными суставами (а то и умеет безопасно повреждать их), благодаря которым может выскальзывать из пут, просачиваться сквозь проходы, слишком узкие для человека, или проникать в места, которые кажутся слишком малыми для их тел. Это умение – альтернатива грубой силе в Захвате.

Использование умения: Полное действие, если не указано другое

Особые применения

Выбраться из пут

Исследователь может пройти проверку Ловкача для того, чтобы освободиться от уз. Это Встречная проверка Ловкача против Интеллекта противника. На сложность проверки также влияет качество оков и обстоятельства их использования. Сбросить надёжно замкнутые охотником за головами на запястьях адамантиевые кандалы значительно труднее, чем выскользнуть из грубых веревок, которые в спешке завязал дикий абориген, особенно, если нанести на них гроксовый жир. Выскальзывание из пут требует одной минуты, и каждая степень успеха снижает это время на десять секунд.

Вырваться из Захвата

Если во время боя противник взял персонажа в Захват, тот может вырваться, используя умение Ловкач. Проведите Встречную проверку умения Ловкач против Силы противника. Успех означает, что персонаж вырвался, провал означает, что он остался Захваченным.

Просочиться

Персонаж может пройти проверку Ловкача, чтобы пролезть через узкое место, такое как служебный коридор на корабле, или щель в двери, покореженной взрывом. Он может также использовать это умение, чтобы располагаться в полостях, слишком узких для его тела. Мастер устанавливает сложность проверки в зависимости от прохода или отверстия. В его власти указать, что некоторые места слишком узки для того, чтобы применить это умение. Успешная проверка умения означает, что персонаж пролез в щель или уместился в тесном помещении. Провал означает, что он не может пройти узкую зону или не влезает куда надо. Четыре и более степени провала означают, что он застрял до тех пор, пока не преуспеет в другой проверке умения Ловкача, или пока его кто-то не освободит. Это использование занимает минуту, и каждая степень успеха снижает это время на десять секунд.

Ловкость рук

Sleight of Hand

Базовая характеристика: Ловкость

Тип: Продвинутое

Персонажи используют Ловкость рук для задач, требующих хитрости и ловкости – например, чтобы подсунуть кому-то мелкий предмет, обчистить чужие карманы или показать фокус. Мастер устанавливает сложность проверки, исходя из того, насколько велик предмет, и внимательных наблюдатели. Проверка Ловкости рук – всегда Встречная против Бдительности или Проницательности противника.

Персонаж может использовать Ловкость рук вместо Азартных игр, чтобы подтасовывать результаты и мухлевать. Подробнее см. умение Азартные игры. Хотя обычно Ловкость рук требует Полудействия, персонаж может предпринять проверку за Свободное, но со штрафом -10.

Использование умения: Полудействие

Логика

Logic

Базовая характеристика: Интеллект

Тип: Базовое

Персонаж может использовать Логику для решения задач и головоломок, а также в других обстоятельствах, требующих доказательств и умозаключений. Проверка Логики может выражаться в поиске отсутствующего элемента в ряду или решении действительно сложной математической задачи. Также персонаж может использовать Логику, чтобы подбирать доводы для дебатов или в философской дискуссии. Подготовка комплексного обоснования или решение сложной задачи требует Длительной проверки.

Использование умения: минута, или больше для действительно сложных проблем.

Медика

Medicae

Базовая характеристика: Интеллект

Тип: Продвинутое

Умение Медика помогает диагностировать болезни и лечить ранения, применять антисептические препараты и использовать медицинские устройства, такие как нартеций. С помощью Медики персонаж может оказывать первую помощь или совершать длительных уход за пациентами. Имея на руках много раненых и больных, опытный медик может спасти жизни тех, у кого ещё есть шанс и вовремя даровать милосердие Императора обречённым, тем самым понизив общую смертность. Также с помощью этого умения можно проводить диагностику и вести профилактику до того, как пациенту понадобится полноценное лечение.

Использование умения: Полное действие

Особые применения

Первая помощь

Умение Медика используется для оказания первой помощи раненым – зашивая раны, накладывая перевязки и делая уколы, врач может снять пациенту небольшое количество урона. Успех проверки Медики снимает количество урона, равное бонусу Интеллекта врача в случае Легко раненных персонажей, или единицу урона в случае с Тяжело и Критически ранеными. Оказание первой помощи требует Полного действия. Первая помощь может быть применена к одной ране только один раз и требует полного раунда как от врача, так и от пациента. Применение первой помощи позволяет за счёт одной проверки обработать любое количество ран. В случае успеха пациент снимает урон, как описано выше. Единожды обработанные первой помощью ранения больше нельзя лечить первой помощью – нужен длительный уход.

Длительный уход

Использование умения Медика для Длительного ухода ускоряет процесс исцеления. Персонаж может лечить число пациентов равное своему бонусу Интеллекта. Каждый дополнительный пациент накладывает штраф -10 к проверке Медики при Длительном уходе. Для Легко раненных пациентов, предпринимайте одну проверку в конце каждого дня. Для Тяжело или Критически раненных пациентов, проверка проводится один раз в конце каждой недели. Успех позволяют пациенту снять вдвое больше очков урона, чем обычно (сперва снимается Критический урон), а также ещё одно очко за каждую степень успеха. Провал не оказывает отрицательного эффекта на пациентов – они продолжают лечиться как обычно. Две или три степени провала отображают, что все Легко и Тяжело раненые получают каждый по единице урона, используя правило Внезапной смерти, чтобы отразить любой Критический Урон (см. стр. 282). Четыре или более степеней провала приводят к тому, что все пациенты получают 1к10 урона, используя правило Внезапной смерти, чтобы отобразить любой Критический Урон.

Более подробно лечение описано в главе VIII «Бой».

Диагностика

Медику также можно использовать, чтобы диагностировать болезнь или иной недуг у других персонажей, или членов экипажа. Успешная проверка в отношении отдельного человека позволяет определить, чем он болен и назначить обычное лечение. При работе с группами пациентов, успешная проверка снижает потери Численности экипажа от болезней или (при длительных путешествиях) от голода.

Сбор геносемени

Одна из обязанностей апотекария – изъять геносемя павших братьев. Апотекарий может использовать Медику, чтобы извлечь геносемя из мёртвого космического десантника с помощью нартеция (см. стр. 197).

Навигация

Navigation

Базовая характеристика: Интеллект

Тип: Продвинутое

Группы умения: Планетарная, Звёздная

Персонажи используют умение Навигация для того чтобы прокладывать курс между двумя точками. Курс может проходить через континент или звёздную систему. Успех в проверке Навигации подскажет примерное время путешествия, рассчитанное на основе рельефа местности (или особенностей космоса), преобладающих условиях, погоде и солнечных ветрах.

Навигация (Планетарная) применяется на поверхности планет – в этом случае персонаж пользуется картами, логик-компасами и своими географическими познаниями.

Навигация (Звёздная) используется для прокладывания курса между планетами с применением звёздных схем и ритуалов картомантии.

Проверка Навигации занимает несколько часов составления курса, проверки карт и внесения необходимых поправок. Для определения же своего текущего местоположения вполне достаточно одной минуты.

Использование умения: минута для определения местоположения, 1к5 часов для прокладывания курса или маршрута.

Обаяние

Charm

Базовая характеристика: Общительность

Тип: Базовое, Социальное

Персонаж может проходить проверку Обаяния, чтобы улучшить мнение окружающих о нём. Он должен проходить проверку не при любом «культурном» общении, а только когда хочет убедить собеседника или группу лиц изменить своё мнение, отношение или убедить их сделать что-то. Все проверки Обаяния – Встречные против Силы воли и могут воздействовать на количество целей, равное бонусу Общительности. Цели должны иметь возможность ясно видеть и слышать персонажа, и должны общаться на одном языке.

Использование умения: минута

Особые применения

Вдохновление

Власть имущие могут использовать умение Обаяние, чтобы вдохновить своих подчинённых. Успех предоставляет бонус +10 к следующей проверке характеристики для вдохновлённой группы – например, проверки Силы воли для того чтобы справится со Страхом или Подавлением огнём. Так, боевой брат может вдохновить имперских гвардейцев стоять насмерть, а брат-капеллан способен пробудить в своих товарищах истребительную ненависть.

Обман

Deceive

Базовая характеристика: Общительность

Тип: Базовое, Социальное

Умение Обман позволяет персонажу вводить других в заблуждение. Каждый раз, говоря неправду, открывая лишь часть истины или намеренно искажая информацию, персонаж должен пройти проверку умения Обман. Необязательно бросать проверки для каждого случая лжи, но если слова призваны повлиять на чьи-то мысли или действия, проверка обязательна. Использование Обмана – всегда Встречная проверка, ставящая умение Обман против Проницательности противника.

Проверка Обмана затрагивает число целей, равное бонусу Общительности персонажа. Цели должны иметь возможность ясно видеть и слышать лгуна (лично или с по вокс- или пикт-передатчику) и говорить на одном языке.

Использование умения: минута, или больше для сложных обманов

Обыденное знание

Lore: Common

Базовая характеристика: Интеллект

Тип: Продвинутое, Следственное

Группы умения: Адептус Арбитрес, Адептус Астартес, Адептус Механикус, Администратум, Война, Иерихонский рубеж, Империум, Имперская вера, Имперская Гвардия, Имперский Флот, Караул Смерти, Техника, Экклезиархия.

Умения Обыденное знание позволяет персонажу вспоминать общеизвестные сведения, обычаи, структуру, традиции, известных людей и суеверия, связанные с определённым миром, группой, организацией или видом. Умение отличается от Учёного знания, которое отображают научные познания, и Запретного, имеющего дело с тайными или незаконными сведениями. Обыденное знание – это то, чего персонаж мог нахвататься, подолгу проживая в каком-то месте или часто общаясь с представителями определённой организации.

Успех проверки означает, что персонаж вспоминает общие сведения о предмете. Какую дополнительную информацию следует предоставить за дополнительные степени успеха – решать мастеру.

Адептус Арбитрес: знание различных родов войск и отделов Арбитрес, а также подробности их иерархии, общих процедур и основ имперского правосудия.

Адептус Астартес: понимание роли, функции и природы прославленных космических десантников, а также знание общеизвестных орденов, их доктрин и зон действия.

Адептус Механикус: общее понимание символов и практик Адептус Механикус, их иерархии, идентификационных чинов и Шестнадцати универсальных законов.

Администратум: широкое знание запутанного спектра обязанностей, правил, традиций и предписаний Адептус Администратум.

Война: знание о великих битвах, известных командующих, героях и известных стратегиях, использованных Империумом во множестве кампаний.

Иерихонский рубеж: информация, касающаяся

общей астрографии рубежа, его известных миров, зарегистрированных жителей и зон боевых действий.

Империум: знание сегментумов, секторов и наиболее известных миров Империума.

Имперская вера: знание ритуалов, практик и представителей Имперского Культа, самых распространённых обрядов и праздников во славу Императора, а также самых известных святых.

Имперская Гвардия: общая информация о системе чинов, снабжении, структуре, основных тактических и стратегических практиках Гвардии, а также о её наиболее славных полках.

Имперский Флот: общие сведения о чинах, обычаях, униформе и традициях Имперского Флота, о его известных адмиралах и кораблях.

Караул Смерти: знание целей и организации Караула Смерти, включая его основные обязанности и формы их исполнения.

Техника: понимание простых литаний, также ритуалов успокоения и умиротворения машинных духов.

Экклезиархия: понимание структуры Адептус Министорум и его роли в поклонении Императору.

Использование умения: Свободное действие.

ОЦЕНКА

Evaluate

Базовая характеристика: Интеллект

Тип: Базовое, Следственное

Персонаж может использовать Оценку, чтобы определить примерную ценность предмета (или группы предметов) – от силового меча, до укреплённого бункера. Также обладатель этого умения может определить изготовителя вещи. Предпринимая проверку, персонаж должен указать, что он пытается узнать: приблизительную денежную стоимость, качество\прочность или происхождение. Успех даёт общее представление о стоимости (в тронных золотых), качестве (см. стр. 154), а также состоянии, или марке/модели. Дополнительные степени успеха раскрывают больше сведений. В случае провала персонаж даёт неверную оценку, ложность которой возрастает сообразно степеням провала. Мастер должен делать броски Оценки тайно и открывать только то, что персонаж сумел узнать. Сложность проверки зависит от доступа персонажа к предмету и наличия соответствующих Знаний или Ремесла. Использование Оценки применительно к крупным или многочисленным предметам требует Длительной проверки, хотя персонаж может прикинуть стоимость одного предмета за минуту.

Использование умения: минута или больше

Особые применения

Слабое место

При атаке надёжно укреплённой неподвижной цели (такой как бункер), персонаж может в качество Полного действия пройти **серьёзную (+0) проверку Оценки**, чтобы найти слабые места. Успех добавляет +4 к Бронебойности оружия персонажа при его следующей атаке, если она будет сделана против цели. Каждая дополнительная степень успеха добавляет ещё +4 Бронебойности. Это Полное действие.

Крепкое укрытие

Находясь в укрытии, персонаж может в качестве Полудействия предпринять **серьёзную (+0) проверку Оценки**, чтобы найти самое надёжное место укрытия. Успех добавляет укрытию +4 очка Брони (только для персонажа), каждая дополнительная степень успеха, добавляет ещё +4 очка Брони.

ПИЛОТИРОВАНИЕ

Pilot

Базовая характеристика: Ловкость

Тип: Продвинутое, Управление

Группы умения: Прыжковый ранец, Авиация, Космические корабли

Персонажи используют умение Пилотирование чтобы летать на чем угодно: от прыжковых ранцев и малых атмосферных транспортов – таких как челноки или боевые катера – до пустотных истребителей, бомбардировщиков и кораблей основного класса. В обычных условиях, пилотирование не требует проверки, но необычные или сложные условия, вроде бури, препятствий и опасных манёвров требуют проверки умения. Когда персонаж гонится за другим кораблём, спасается бегством, или же пытается занять выгодную позицию, он проходит Встречную проверку Пилотирования против своего противника.

Использование умения: Полудействие

ПЛАВАНИЕ

Swim

Базовая характеристика: Сила

Тип: Базовое, Передвижение

Хотя в большей части Империума это умение бесполезно, неизведанные окраины могут потребовать его использования. Плавание позволяет персонажу пересекать различные жидкие среды. В нормальных условиях проверка не требуется. Сложные воды, необычные обстоятельства или длинные расстояния могут потребовать проверки умения. Для большей информации по Плаванию, смотри раздел Плавание на странице 234 главы VII «Игровой процесс».

Использование умения: Полное действие.

ПОИСК

Search

Базовая характеристика: Восприятие

Тип: Базовое

Персонаж использует умение Поиск для того, чтобы находить разнообразные спрятанные вещи – от тайком носимого пистолета до замка на дверях бункера. Поиск отличается от Бдительности тем, что подразумевает актиный, собственно, поиск, а Бдительность позволяет пассивно и не всегда осознано замечать происходящее. Каждая проверка Поиска покрывает малое пространство или зону. Если искомый предмет или человек умышленно скрылись, умение Поиск требует Встречной проверки против вражеской Скрытности.

Использование умения: минута

ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

Scrutiny

Базовая характеристика: Восприятие

Тип: Базовое

Умение Проницательность помогает оценивать людей и вещи. Персонаж использует умение, чтобы определить, искренен ли собеседник, каковы его мотивы и в целом понять его личность и нрав. Также умение можно применять, чтобы детально рассмотреть предмет, отмечая мелкие детали и характеристики, которые могли бы остаться незамеченными при беглом осмотре. Если персонаж хочет понять, что ему лгут, Проницательность становится Встречной проверкой против Обмана цели. Помните, что Проницательность не позволит раскрыть сокровенные тайны или тщательно скрываемые намерения, и никогда не заменит хороший отыгрыш роли. Это умение используется во Встречных проверках против многих социальных умений – Обаяния, Обмана или Запугивания.

Использование умения: Полное действие, хотя специальное использование может потребовать большего времени.

ПСИЧУВСТВО

Psyniscience

Базовая характеристика: Восприятие

Тип: Продвинутое

Обладатели умения Псичувство способны воспринимать течения и изменения Варпа. Персонаж может использовать умение, чтобы обнаруживать демонов и использование психосил. Умение также позволяет чуять психические феномены, возмущения, пустоты и другие зоны, где течение Имматериума нестабильно или нарушено. Примерные результаты проверок Псичувства приведены в таблице 3-4: Псичувство. В случае успеха персонаж расширяет свои чувства на количество метров, равное 1к10+Бонус Восприятия. Каждая ступень успеха увеличивает это расстояние ещё на 1к10+Бонус Восприятия.

Использование умения: Полное действие

Таблица 3-4: Псичувство

Степени успеха	Результат
Обычный	Персонаж обнаруживает возмущения Имматериума или определяет число присутствующих сущностей
Одна	Персонаж определяет примерное направление, в котором находятся феномены или сущности Варпа
Две	Персонаж может примерно определить, где находится создание Варпа или феномен
Три и более	Персонаж точно определяет положение существа или псайкера

РЕМЕСЛО

Trade

Базовая характеристика: разная.

Тип: Продвинутое, Создание

Группы умения: Археолог (Инт), Оружейник (Лов), Астрограф (Лов), Химик (Инт), Криптограф (Инт), Эксплоратор (Инт), Языковед (Инт), Летописец (Лов или Инт), Гравировщик, Корабел (Инт), Предсказатель (Об), Техномант (Инт), Торговец (Об).

Умение Ремесло позволяет персонажу создавать различные вещи – от пистолетов до космических кораблей. На усмотрение мастера обладатели этого умение также могут зарабатывать своим ремеслом деньги или репутацию, а также определять на глаз работу прославленного (или дурно прославленного) ремесленника, или вспомнить информацию, касающуюся предметов их ремесла.

Проверки Ремесла могут отражать часы, недели или месяцы работы – в зависимости от сложности. Проверки, предпринятые для того, чтобы определить чью-то работу или вспомнить нужный факт, всегда занимают лишь Полное действие.

Археолог: используется для обнаружения, изучения и анализа древних руин и артефактов.

Астрограф: используется для создания двух- и трёхмерных космических карт и схем варп-маршрутов.

Корабел: используется для проектирования, улучшения и создания космических кораблей.

Криптограф: используется для создания или взлома шифров, кодов и других головоломок.

Летописец: используется для запечатления событий в виде произведений искусства – от стихов до скульптур.

Оружейник: используется для проектирования, улучшения и ковки оружия – от лазпистолета до корабельной батареи.

Предсказатель: используется для «предсказания» будущего множеством сомнительных способов гадания.

Техномант: используется для обслуживания и ремонта технических устройств. Обладатель такого умения не понимает подлинных принципов их работы – он просто знает много обрядов.

Химик: используется для создания ядов, лекарств и множества других смесей.

Эксплоратор: используется для исследования незнакомых звёздных регионов.

Языковед: используется для изучения и расшифровки новых языков, устных и письменных.

Использование умения: зависит от задачи и сложности.

СКРЫТНОСТЬ

Concealment

Базовая характеристика: Ловкость

Тип: Базовое

Умение Скрытность используется для того, чтобы прятать вещи – от малых предметов до космических кораблей, или самого персонажа. Использование умения требует подходящей среды – чтобы скрыть челнок, понадобятся здания или деревья, а для пустотного судна – целое астероидное поле или космическая аномалия. Проверка Скрытности всегда Встречная, и совершается против Бдительности или Проницательности противника. Персонаж делает проверку Скрытности только если его кто-то ищет. Если персонаж или объект сохраняет неподвижность, то он получает бонус +10 при проверке умения.

Использование умения: Полудействие

СЛЕЖКА

Shadowing

Базовая характеристика: Ловкость

Тип: Продвинутое

Данное умение позволяет персонажу незаметно преследовать других пешком или на транспорте. Оно отличается от Скрытности, так как подразумевает передвижение и необходимость сливаться с меняющимся окружением. Пеший преследователь может пользоваться укрытиями или смешиваться с толпой, водитель – совершать ложные манёвры и прятаться за грузовозами, пилот космического корабля – укрываться среди астероидов и других кораблей, которых хватает на загруженных маршрутах в важных системах. Проверка Слежки – всегда Встречная против Бдительности или Проницательности противника. Одной успешной проверки Слежки достаточно для того чтобы следовать за противником одну минуту.

Использование умения: минута

ТАКТИКИ

Tactics

Базовая характеристика: Интеллект

Тип: Продвинутое

Группы умения: Воздушный бой, Механизированная война, Штурмовая доктрина, Оборонительная доктрина, Орбитальное десантирование, Разведка и скрытность, Пустотный бой.

Тактика – это применение военных знаний на поле боя. Данное умение отличается от различных Знаний непосредственной связью с боевыми маневрами и групповыми действиями, а не с широким теоретическим или стратегическим взглядом на войну. От Командования же Тактика отлична тем, что Командование позволяет управлять войсками, но не даёт никаких специальных знаний о том, как лучше их использовать. Персонаж может использовать Тактику в любое время, когда он хочет определить наилучший курс действий в бою. Это может быть всё, что угодно – от выбора лучшей позиции для подавления окопавшегося врага перед штурмом, до организации орбитального десантирования прямо в гущу боя. Например, провал проверки Тактики (Штурм) может означать столкновение со множеством обороняющихся или удар по более сильной линии укреплений.

Воздушный бой: действия истребителей завоевание превосходства (сражения в атмосфере и низкой орбите) и штурмовиков (точечную поддержку и штурмовку наземных целей).

Механизированная война: понимание принципов бронетанковой войны, наилучшего использования боевых машин, и их слабых мест.

Штурмовая доктрина: охватывает все виды штурмов – от атаки бункера, до десантирования с машин-амфибий.

Оборонительная доктрина: помогает создать хорошую оборонительную позицию с эшелонированной обороной,

зонами анфилированного огня и огневыми мешками.

Орбитальное десантирование: знание доктрины орбитального штурма и того, как его использовать для максимальной концентрации войск и сокрушения как тела врага, так и его духа.

Разведка и скрытность: понимание лучших методов разведки и скрытности –например, того как незаметно подойти к оборонительной позиции или тихо снять часовых.

Пустотный бой: охватывает боевые действия звездолётов любой величины – от легкобронированных кораблей сопровождения до боевых барж и космических скитальцев. Оно также включает знание доктрин огневой поддержки на высокой орбите и наилучших способов использования кораблей на орбите для помощи наземным войскам.

Особые применения

Засада

Будучи командиром ликвидационной команды персонаж может использовать Тактику (Разведка и скрытность) вместо Встречной проверки Скрытности для себя или любого члена своего отряда, который находится находятся в радиусе поддержки (см. стр. 241).

ТЕХПОЛЬЗОВАНИЕ

Tech-Use

Базовая характеристика: Интеллект

Тип: Продвинутое

Это умение позволяет персонажу использовать или чинить сложные механические предметы, а также понимать принцип работы известных технических артефактов. Использование простого снаряжения в обычных условиях – например, связь по вокс-вещателю или открытие люка челнока, не требуют проверки. Проверка Техпользования необходима лишь при использовании необычного и незнакомого снаряжения, неправильно работающих или сломанных предметов, а также в любой ситуации, где условия не идеальны: например, когда персонаж использует вокс-вещатель рядом с плазменным двигателем или уговаривает машинный дух варп-двигателя разжечь свой огонь. Персонаж также может использовать это умение, чтобы чинить сломанные или повреждённые вещи – это требует Длительной проверки, чьи сложность и продолжительность устанавливает мастер, исходя из сложности предмета и степени его повреждения. Техпользование не позволяет создавать новые предметы – это удел Ремесла.

Проверка Техпользования, предпринятая для того, чтобы определить предназначение сложного устройства, занимает одну минуту, но мастер может изменить это. Проверки, необходимые для починки вещей – это Длительные проверки, продолжительность которых зависит от их размера и сложности.

Использование умения: минута, или больше для более сложных систем

Особые применения

Системы безопасности

В то время как умение Безопасность применяется к механическим системам безопасности, многие системы содержат не только физические, но и электронные составляющие, а некоторые их разновидности могут быть полностью подчинены когитаторам и машинным духам. Мастер определяет, какое умение пригодится для работы с конкретной системой – возможно, потребуется проверка обоих умений, а быть может – только один бросок, что получит модификатор за наличие или отсутствие каждого из умений.

УКЛОНЕНИЕ

Dodge

Базовая характеристика: Ловкость

Тип: Базовое, Боевое

Использование умения Уклонение в качестве Реакции позволяет избежать удара или увернуться от пули. Успех проверки этого умения означает, что персонаж избежал атаки, и она не нанесла урона. Подробнее это описано в главе VIII «Бой».

Использование умения: Реакция

УЧЁНОЕ ЗНАНИЯ

Lore: Scholastic

Базовая характеристика: Интеллект

Тип: Продвинутое, Следственное

Группы умения: Архаика, Астромантия, Бюрократия, Геральдика, Звери, Имперская вера, Кодекс Астартес, Криптология, Легенды, Нумерология, Оккультизм, Правосудие, Тактика Империалис, Философия, Химия.

Учёное знание даёт персонажу познания в особенно сложных или эзотерических областях. Успешная проверка умения позволяет вспомнить необходимые сведения или исследовать конкретный предмет, о котором есть доступные справочные материалы. Учёное знание намного превосходит Обыденное, и требует, как опыта, так и узкого образования. Проверка Учёного знаний может может предоставить информацию о чём угодно, касающемся специализации – будь то человек, книга, космический корабль или машинный дух. Успешная проверка предоставляет сведения в соответствии с таблицей 3-3.

В некоторых областях Учёное знание пересекается с

Таблица 3-3 Учёное Знание

Степени успеха	Результат
Обычный	Открывает основные сведения, известные учёным, что занимаются этой темой.
Одна	Раскрывает малоизвестные сведения, известные лишь немногим учёным
Две	Раскрывает тайны, ведомые только серьёзным исследователям
Три и более	Открывает чрезвычайно редкие сведения, ведомые лишь настоящим знатокам.

Обыденным и Запретным – его отличие в большей глубине и академичности. Обыденное знание (Имперская вера) может содержать прописные истины о культе Императора и его обрядах в пределах Империума, но обладающий Учёным знанием (Имперская вера) способен назвать различные культы субсектора и то, насколько их учения расходятся с догмами Министорума. Проверки Учёного знания не требуют времени, так как персонаж либо знает факт, либо нет. Исследование, однако, является Длительной проверкой, чья сложность и продолжительность зависит от поставленной задачи.

Архаика: понимание тёмного прошлого Империума, его запретных эпох и того, как долгие тысячелетии изменили лицо Человечества.

Астромантия: знание звёзд, сингулярностей и миров вокруг них, а также теоретическое понимание того как работать с телескопом, астролитическими картами и иным оборудованием.

Звери: знание родов и семейств животных, характерных черт и внешности многих «полуразумных» созданий.

Бюрократия: знакомство с правилами и нормами, которые использует правительство, особенно Адептус Администратум, а также знание его многочисленных и разнообразных отделов, бюро и правил.

Химия: знание химикатов, их алхимического использования множеством способов, и того, насколько они распространены в Империуме.

Кодекс Астартес: понимание и толкования священного «Кодекса Астартес» и того, как он связан с организацией, развертыванием и тактикой орденов космического десанта.

Криптология: понимание кодов, шифров, принципов криптографии, тайных языков и цифровых ключей. Это умение можно использовать для создания или взлома шифров.

Геральдика: понимание принципов и схем геральдики, знание наиболее распространённых эмблем и гербовых фигур, используемых большинством благородных домов и семей Империума.

Имперская вера: Понимание специфических обрядов и практик Экклезиархии – от особенностей их традиционных храмов до конкретных мест в священных текстах. Эта информация может быть использована для проведения ритуалов.

Закон: знание о соответствующих наказаниях за мириады преступлений и ересей, караемых Имперским законом.

Легенды: уходящая далеко за грань архаичного знания, эта область затрагивает сокрытые в глубине времен периоды имперской истории, такие как Тёмная эра технологий, эра Раздора, Великий крестовый поход и Ересь Гора.

Нумерология: понимание мистической связи между числами и материальной вселенной, от теории Катастроф, до Садлерианской литании.

Оккультизм: понимание оккультных ритуалов, теорий и суеверий, знание о том, как использовать оккультные предметы.

Философия: знание, затрагивающее теорию мышления, верований и другого нематериального. Оно также включает умение логически мыслить и вести дебаты, а стало быть, его можно использовать для того, чтобы вести споры или писать учёные труды.

Тактика Империалис: постулаты «Тактики Империалис», системы развёртывания войск и стратегии, используемые Империумом. Это знание можно применять, чтобы составить план действий или спрогнозировать ход войны, которую ведут имперские войска.

Использование умения: Свободное действие.

ХИМИКА

Chem-Use

Базовая характеристика: Интеллект

Тип: Продвинутое, Следственное

Умение Химика позволяет персонажу безопасно обнаруживать, обрабатывать и подготавливать разнообразные химикаты, токсины, яды и наркотики. Химика отличается от Ремесла (Химик) тем, что распространяется на использование и простые способы применения веществ, а Ремесло (Химик) отвечает за их изготовление из сырья.

Успех в проверке, модифицированной сложностью задействованных химикатов или веществ, означает, что нужное вещество было составлено корректно в соответствии с намеченным эффектом. Провал отражает, что доза ингредиентов была потрачена без успеха. См. главу V «Арсенал», где наркотики, химикаты и яды описаны более подробно.

Использование умения: Полное действие. При использовании медицинского инъектора или нартеция проверка умения при применении лекарства или противоядия снижается до Полудействия. Использование Химики для применения особо сложных токсинов или веществ становится Длительной проверкой с продолжительностью и сложностью, устанавливаемой мастером.

ШИФРЫ

Ciphers

Базовая характеристика: Интеллект

Тип: Продвинутое

Группы умения: метки ксеносов, Караул Смерти, руны ордена, имперские коды, жаргон наёмников, Инквизиция и преступный мир.

Многие группы и организации используют шифры как секретный, «стенографический» код, чтобы быстро обмениваться мыслями, предупреждениями или иными сведениями. Обладатель этого умения может использовать и понимать переданные шифром жесты, отметки или другие малозаметные способы выразить мысли. Как правило, шифрами передаются краткие сообщения – предупреждения об опасности, указание на цель или обозначение владельца. Для того чтобы оставлять или читать простые сообщения проверки не требуются – они необходимы лишь, чтобы вступать в общение или дешифровать сложные надписи, затуманившиеся со временем.

Метки ксеносов: многие ксеносы, вроде орков, широко используют символы и знаки. Понимание этих отметок позволяет понять их значение – например, какое племя обитает в этой местности или какие районы ксеносы считают опасными.

Караул Смерти: ликвидационные команды часто создают собственные формы общения, позволяющие безопасно передавать информацию в присутствии посторонних. Это особенно полезно при сотрудничестве с другими частями военной машины Империума, ибо задачи Караула могут не совпадать с целями Имперской Гвардии или Флота.

Руны ордена: каждый орден Адептус Астартес имеет собственный шифр, ревностно охраняемый от посторонних. Этот тщательно оберегаемый секрет почти никогда не доверяется не-членам ордена и позволяет братьям быстро узнавать друг друга.

Имперские коды: Имперский Флот и Имперская Гвардия используют боевой язык, который состоит в основном из цифр и аббревиатур. Непостижимый для непосвящённых, он позволяет быстро подавать сигнал о подкреплении, выявлять врагов и вызывать огневую поддержку.

Инквизиция: используется для передачи частного и заранее оговоренного кода между агентами Инквизиции. Помните, что такие коды уникальны для конкретных ордосов в рамках Инквизиции. Эта группа навыков применима ко всем шифрам, используемым аколитами и агентами Трона.

Жаргон наёмников: в Галактике существует множество рот наёмников, и у каждой есть краткий боевой язык для приказов и команд. Каждый из них уникален, хотя между разными наречиями есть сходства.

Преступный мир: криминальные бароны использовали шифры с незапамятных времен, и со временем их изощренность лишь возрастала. Каждая организация использует шифры, чтобы получить преимущества над конкурентами.

Использование умения: Полное действие.

ЯЗЫКОЗНАНИЕ

Speak Language

Базовая характеристика: Интеллект

Тип: Продвинутое

Группы умения: Элдар, Высокий готический, Круутский, Низкий готический, Орочий, Технолингва, Язык тау

Языкознание используется для общения с теми, кто использует тот же язык. В Империуме почти столько же языков, сколько и звёздных систем, но, несмотря на всё разнообразие, большинство людей могут говорить на низком готическом и понимать его наречия. Обычно если все участники разговора говорят на одном языке, проверки не требуются. Общение же с носителем малопонятного наречия или любителем загадочных и сложных языковых игр, потребует проверки умения соответствующей сложности.

Высокий готический: это официальный язык Империума, используемый имперскими чиновниками, членами Экклезиархии и теми, кто ведёт переговоры на высшем уровне.

Круутский: клекочущему языку круутов почти невозможно подражать, однако с помощью тренировки и хорошего слуха его можно понять.

Низкий готический: общий язык Империума, используемый бесчисленными миллионами обычных подданных.

Орочий: язык зеленокожих состоит скорее из хрюканья и ударов, чем из слов, но люди могут понять его, хотя и не обязательно переживут диалог.

Тау: язык Империи Тау, на котором говорят сами тау и их многочисленные чужацкие подданные.

Технолингва: официальный язык Адептус Механикус. Это двоичное наречие оптимизировано для быстрого обмена техническими данными и отдачи команд сервиторам.

Элдар: хотя ни один человек не может рассчитывать на то, чтобы уловить все скрытые нюансы и полутона этого чрезвычайно сложного и древнего языка, он вполне может выучить его настолько, чтобы доносить свои мысли.

Использование умения: Свободное действие.

IV

ТАЛАНТЫ И ОСОБЕННОСТИ

ПОЛУЧЕНИЕ ТАЛАНТОВ

•

ГРУППЫ ТАЛАНТОВ

•

ОПИСАНИЯ ТАЛАНТОВ

Глава IV: Таланты и особенности

«Способностей недостаточно. Преданности недостаточно. Даже победы недостаточно. Чтобы стать одним из нас, вы должны воплощать в себе всё это, и многое другое. Я не могу вам сказать ничего больше. Найдите ответ в ваших костях, вашем сердце и вашей душе – так вы станете воинами»

– Кадм Гракх, капеллан Имперских Кулаков, из обращения к 10-й роте

Таланты – это специальные способности, которыми персонаж обладает от рождения или которыми овладевает благодаря постоянной практике и опыту. Это отличает таланты от умений, которые герой приобретает путём обучения или тренировок. Талант – это способность, которой персонаж может обладать или нет, в то время как умение – это способность делать что-либо на том или ином уровне мастерства. Когда космодесантник поражает врага сокрушительным ударом громового молота, не повредив сам себе, истребляет десятки мелких врагов или призывает отомстить за падшего брата, он использует таланты. Поля брани сорок первого тысячелетия не прощают ошибок. Боевому брату понадобятся все возможные преимущества и таланты, что бы он не делал – истреблял орду тиранидов или взрывал генератор щитов тау.

Таланты отличаются от умений тем, что, как правило, игроку не требуется предпринимать проверок или каких-либо действий. Таланты работают постоянно – они могут давать бонусы к другим проверкам или позволять персонажу делать что-либо, невозможное для других.

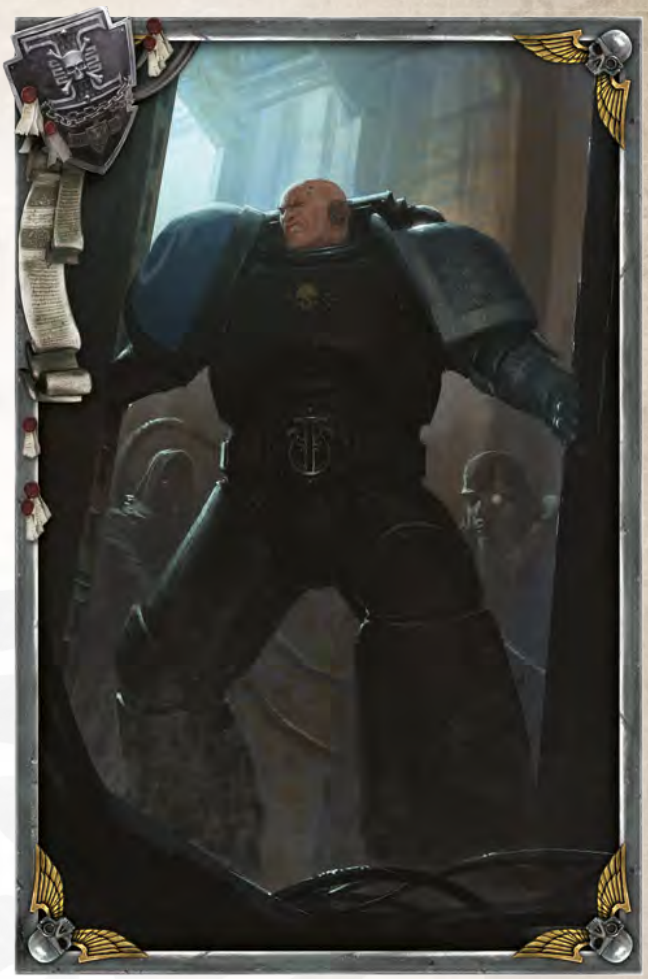
Планирование эффективных и необычных сочетаний талантов и умений, которые не противоречили бы предыстории персонажа может быть приятным процессом для всей группы игроков, в ходе которого мастер или другие участники могут почерпнуть новые идеи, тем самым сильнее скрепляя отношения своих героев или разжигая их вражду.

Получение талантов

«Опыт – единственный настоящий учитель, а опыт без боли не имеет смысла»

– XIX принцип учения Штормовых Стражей

Игроки получают или выбирают определённое количество талантов во время создания своих персонажей в **главе I «Создание персонажа»**. Они могут получать новые таланты, тратя очки Опыта по мере роста в выбранной специализации, как описано в **главе II «Специализации»**.



Группы талантов

Некоторые таланты представляют собой способность, которая может иметь несколько специализаций. Приобретая такой талант, игрок должен сразу выбрать для него специализацию. Таким образом, при выборе таланта Связи игрок также выбирает с кем у него есть эти «связи» – например, Связи (Инквизиция). Персонаж может приобретать такие таланты несколько раз, всякий раз, выбирая новую специализацию – например, Связи (Адептус Механикус). Как правило, в описании таланта указаны лишь некоторые из возможных специализаций. Таким образом, игрок всё равно может по согласованию с мастером получить таланты вроде Связи (Штормовые Стражи) или Связи (Железные Повелители), хотя в описании таланта Связи нет таких специализаций.

Требования талантов

Чтобы приобрести некоторые таланты, персонаж должен удовлетворять определённым требованиям. Они отражают уровень способностей, которым нужно обладать, чтобы получить доступ к более сильным. Требования могут выставляться к показателям характеристик, наличию умений, иных талантов или даже специальных способностей.

Таблица 4-1 Таланты

Название	Требование	Эффект
Автосангвинация	—	Персонаж всегда считается Легко раненым и восстанавливает по два очка урона в день
Акимбо	ДБ 40, Парное оружие	Одновременная стрельба из двух пистолетов накладывает штраф только -10.
Амбидекстрия	Ловкость 30	Используйте обе руки одинаково хорошо.
Аура власти	Общительность 30	Влияйте на большее число целей с помощью одной проверки.
Бастион железной воли	Пси-рейтинг, Могучий разум, Сила Воли 40	Удвойте пси-рейтинг для встречных проверок при защите от психического воздействия.
Бесстрашие	—	Невосприимчивость к Страху и Подавлению огнём
Бич еретиков	—	Получите преимущество, сражаясь с предателями и еретиками
Благосклонность Варпа	Сила Воли 35	Бросайте дважды по таблице психических феноменов (см. стр. 212) и выбирайте лучший результат.
Благословение оружия	Имплантаты Механикус или Технодесантника	Устраните Осечку с количества единиц оружия, равного бонусу Интеллекта в радиусе 10 метров.
Боевая ярость	Неистовство	Парируйте в состоянии неистовства
Боевое построение	Интеллект 40	Используйте бонус Интеллекта для определения Инициативы.
Боевое чутьё	Восприятие 40	Используйте бонус Восприятия вместо бонуса Ловкости в бросках Инициативы.
Бой вслепую	Восприятие 30	Получайте половину от обычных штрафов, когда зрение затуманено.
Болтерный шквал	Владение оружием астартес	Получите дополнительный выстрел при стрельбе из болтерного оружия Длинной или Короткой очередью.
Бронник	Технодесантник	Повышение эффективности брони.
Бугрящиеся бицепсы	Сила 45	Возможность стрелять из Тяжёлого оружия без Установки на опору
Быстрая атака	ББ 35	Атакуйте дважды за Полное действие.
Быстрая перезарядка	—	Уменьшите время перезарядки
Быстрое выхватывание	—	Подготовка оружия за Свободное действие
Верный удар	ББ 30	Выберите зону попадания при успешной атаке
Вихрь смерти	Адептус Астартес	Дополнительный урон Ордам в ближнем бою.
Владение зажигательным оружием †	—	Умение применять зажигательное оружие без штрафов
Владение лёгким оружием†	—	Умение обращаться с определённым видом лёгкого оружия без штрафов
Владение оружием астартес	Адептус Астартес	Умение обращаться с оружием астартес без штрафов
Владение пистолетами†	—	Умение обращаться с определённым видом пистолетов без штрафов
Владение холодным оружием†	—	Навык использования определённого типа холодного оружия.

† Обозначает группу талантов

Таблица 4-1 Таланты, продолжение

Название	Требование	Эффект
Владение экзотическим оружием†	—	Используйте тип экзотического оружия без штрафа.
Вложенные знания	Интеллект 40	Считайте Обыденные и Учёные знания базовыми умениями.
Враг†	—	Организация или группа особенно презирает персонажа.
Всё видавший	Сила Воли 30	Не получайте очки Безумия от «мирских» ужасов
Выбор цели	ДБ 50	Стреляйте по участникам рукопашной схватки без штрафов
Глаз мстителя	Владение оружием астартес, ДБ 50	Сделайте один выстрел, чтобы пробить броню и увеличить шанс Праведного гнева.
Глубокое чутьё Варпа	Чутьё Варпа	Позволяет проходить проверки Психувства в качестве свободного действия.
Громовой удар	Адептус Астартес	Наносите один могучий удар холодным оружием.
Дальновидность	Интеллект 30	Поразмыслите, чтобы получить бонус +10 к следующей проверке.
Двоичный разговор	—	Получите бонус +10 при управлении сервиторами
Двойной выстрел	Ловкость 40, Парное оружие	Два попадания в цель при успешной проверке ДБ
Двойной удар	Ловкость 40, Парное оружие	Два попадания в цель при успешной проверке ББ
Длань Омниссии	Технодесантник	Повысить эффективность оружия, которым владеет персонаж
Долг превыше смерти	Сила Воли 45	Игнорирование эффектов травм, Усталости и Оглушения в бою.
Железная дисциплина	Сила Воли 30, Командование	Соратники могут перебрасывать проверки на Подавление огнём и Страх.
Железная челюсть	Выносливость 40	Пройдите проверку Выносливости, чтобы выйти из Оглушения
Железное влечение	Имплантаты Механикус или Технодесантника	Проверка СВ, чтобы притянуть 1 кг/бонус СВ металлических предметов.
Железный зов	Имплантаты Механикус или Технодесантника, Железное влечение	Проверка СВ, чтобы притянуть 2 кг/бонус СВ металлических предметов.
Запредельная скорость	ББ 40, Ловкость 50	Используйте Быструю и Молниеносную атаку за Полудействие и при Натиске.
Зачищай и очищай!	Владение лёгким оружием (Зажигательное)	Увеличивает эффект от ваших атак зажигательным оружием.
Знаковое снаряжение		Один предмет стоимостью до 20 очков Реквизиции становится личным имуществом персонажа.
Знаковое снаряжение (Герой)†		Один предмет стоимостью до 70 очков Реквизиции становится личным имуществом персонажа.
Знаковое снаряжение (Мастер)	Знаковое снаряжение	Один предмет стоимостью до 40 очков Реквизиции становится личным имуществом персонажа и получает дополнительные бонусы
Интеграция сервосбруи	Имплантаты технодесантника, Механодендрит (Серво-рука)	Получите возможность использовать сервосбрую
К демону в пасть	Железная дисциплина	Соратники получают иммунитет к Подавлению и Страху, пока видят персонажа.

† Обозначает группу талантов

Таблица 4-1 Таланты, продолжение

Название	Требование	Эффект
Калечащий выстрел	ДБ 40	+2 единицы критического урона стрелковым оружием
Калечащий удар	ББ 50	+4 единицы критического урона холодным оружием
Каменная кожа	Выносливость 40	Уменьшает критический урон, который получает персонаж.
Канал Варпа	Пси-рейтинг, Могучий разум, Сила Воли 50	Перебрасывайте психические феномены
Контратака	ББ 40	Получите свободную атаку после успешного Парирования.
Кошачье приземление	Ловкость 30	Уменьшите урон от падения.
Крепкий орешек	Сила Воли 40	Меньше вероятность умереть от Кровотечения
Крепкое телосложение	—	Получите дополнительную рану
Кулачный боец	ББ 35, Ловкость 35	Атаки голыми руками наносят 1к10+БС-3 урона
Левитационная милость	Имплантаты Механикус или Технодесантника	Парите 1к10+БВ минут раз в день.
Левитационная трансценденция	Имплантаты Механикус или Технодесантника, Левитационная милость	Парите 2к10+БВ минут два раза в день.
Литания ненависти	Ненависть	Давайте преимущества Ненависти союзникам.
Ловец стрел	Ловкость 50	Персонаж может Парировать примитивные стрелковые атаки.
Логис-имплантат	—	Бонус +10 на ДБ и ББ при успешной проверке Техпользования.
Мастер клинков	ББ 30, Владение холодным оружием (любое)	Перебросьте неудачную атаку один раз за раунд.
Мастер кулачного боя	ББ 45, Ловкость 40, Кулачный боец	Атаки голыми руками наносят 1к10+БС урона и не имеют свойства Примитивное.
Мастер рукопашной	ББ 30	Противники не получают бонусов за Численное превосходство.
Мастер-машиновед	Техпользование +10, Механикус или Технодесантник или Имплантаты Механикус	Используйте очко судьбы, чтобы получить автоматический успех в проверке Техпользования
Мастер-оратор	Общительность 30	Увеличьте вдесятеро масштаб проверок Общительности
Мастер-хирургеон	Медика +10	Проведение сложных медицинских операций
Машинное облачение	Имплантаты Механикус или Технодесантника	Дополнительные аугментации Механикус
Мгновенная реакция	Ловкость 40	Проверка Ловкости чтобы избежать Ошеломления.
Медитация	—	Персонаж может войти в транс, чтобы избавиться от Усталости.
Ментальная ярость	Неистовство	Персонаж может использовать психические силы, находясь в Неистовстве.
Меткий стрелок	ДБ 35	Нет штрафов за стрельбу на Дальние или Сверхдальние дистанции
Механодендрит†	Имплантаты Механикус или Технодесантника	Персонаж может использовать определённый тип механодендритов.

†Обозначает группу талантов

Таблица 4-1 Таланты, продолжение

Название	Требование	Эффект
Мнемоник	Интеллект 30	Персонаж может запомнить мелкие подробности и малоизвестные факты
Могучий разум	Сила Воли 30, Сопротивляемость (Психосилы)	Перебрасывайте проваленные проверки СВ, сделанными для сопротивления психосилам.
Молниеносная атака	Быстрая атака	Атакуйте трижды за Полное действием
Молниеносные рефлексы	—	Удвойте бонус Ловкости при определении Инициативы
Мудрость древних	Адептус Астартес, Интеллект 40	Потратьте очко Судьбы, чтобы получить интуитивное представление о ситуации.
На крыльях гнева	Общительность 30	Воодушевите толпу на агрессию
Независимое прицеливание	ДБ 40	Стреляйте по двум и более целям на расстоянии более 10 метрах друг от друга.
Неистовство	—	Войдите в безумную ярость, чтобы получить бонусы в бою
Неистовый натиск		При успешной проверке ББ получите бесплатную вторую атаку.
Ненависть†	—	Получите +10 бонус к атаке против ненавистных существ.
Неотразимый удар	Адептус Астартес	Потратьте очко Судьбы, от вашей атаки нельзя было Уклониться или Парировать её.
Непоколебимая вера	—	Персонаж может перебрасывать неудачные проверки на Страх.
Непоколебимая оборона	Адептус Астартес	Удерживаете выбранную точку, благодаря неукротимой решительности и шквалу огня
Несломленный и несдавшийся	Адептус Астартес, Общительность 40	Возможность снять урон Сплочённости, полученный в прошлом раунде
Нокдаун	—	Сделайте специальную атаку, чтобы Оглушить противника
Обострённые Чувства†	—	Бонус +10 к определенному чувству.
Образец чести	Адептус Астартес	Обменивайте очко Судьбы на очко Сплочённости.
Одарённый†	—	Получите бонус +10 к проверкам соответствующего умения.
Орлиный глаз	ДБ 30	Штраф за Точечную атаку падает до -10
Ортопраксия	—	Бонус +20 на сопротивление контролю разума или допросу
Отринь ведьмовство	Адептус Астартес	Потратьте очко Судьбы перед операцией, чтобы получить сопротивление психосилам.
Охотник на чужаков	—	Преимущество в борьбе с ксеносами.
Паранойя	—	Персонаж всегда начеку
Парное оружие†	ББ 35 или ДБ 35, Ловкость 35	Проводите две атаки, если используете два единицы оружия
Плечом к плечу	—	Дополнительный бонус +10 к Численное превосходство
Плоть слаба	—	Замените части тела механизмами.
Подготовка караульного	Адептус Астартес, членство в Карауле Смерти	Космодесантник получает бонусы в бою с ксеносами.

† Обозначает группу талантов

Таблица 4-1 Таланты, продолжение

Название	Требование	Эффект
Подражатель	—	Персонаж может изображать чужие голоса
Подскок	Ловкость 30	Вставайте за Свободное действие
Полиглот	Интеллект 30, Общительность 30	Персонаж обладает врожденной способностью к языкам.
Последний герой	Стальные нервы	Невосприимчивость к подавлению Пистолетами и Лёгким оружием и улучшение Укрытий
Потрошитель	Адептус Астартес	Дополнительный урон цепным оружием.
Призыв к мщению	Адептус Астартес, Общительность 40	Потратьте полное действие, когда боевой брат пал, чтобы восстановить Сплочённость.
Просангвинация	—	Исцеляйте 1к5 урона один раз в день
Пси-рейтинг	—	Станьте более сильным псайкером
Психосила†	—	Получите дополнительную психосилу
Пугающий голос	—	Бонус +10 к Запугиванию и Допросу, штраф -10 к Общительности.
Разоружение	Ловкость 30	Заставьте противника бросить оружие.
Резонансный визг	Имплантаты Механикус или Технодесантника	Враги в радиусе 30 метров должны пройти проверку СВ или потерять Полудействие
Ритуал благоговения	Имплантаты Механикус или Технодесантника	Штраф -10 всем врагам на все проверки в радиусе 50 метров
Ритуал освобождения	Интеллект 30	Снимите Осечку с оружия за Полудействие
Ритуал санкционирования	Пси-рейтинг, Особое	Ослабляет психические феномены
Ритуал страха	Имплантаты Механикус или Технодесантника	Страх (1) на две минуты по отношению ко всем в радиусе 50 метров
Ритуал чистых помыслов	Имплантаты Механикус или Технодесантника	Персонаж невосприимчив к эмоциям.
Родство с Варпом	Пси-рейтинг, Особое	+1 к пси-рейтингу на Усиленном уровне мощи
Светоносный заряд	Имплантаты Механикус или Технодесантника	Проверка Выносливости, чтобы запитать/зарядить устройство. Вызывает Усталость.
Светоносный разряд	Имплантаты Механикус или Технодесантника	Энергетическая дистанционная атака, наносящая 1к10 + бСВ единиц урона. Вызывает Усталость.
Светоносный удар	Имплантаты Механикус или Технодесантника	Энергетическая атака в ближнем бою, наносящая 1к10+3 единиц урона. Вызывает Усталость.
Свинцовый дождь	Адептус Астартес	Наносите дополнительный урон Ордам стрелковым оружием
Связи†	Общительность 30	Бонус +10 на проверки Общительности для взаимодействия с определённой организацией.
Смерть с небес	Адептус Астартес, Пилотирование (Прыжковый ранец)	Причиняйте больший урон при Натиске или высадке в бой с помощью прыжкового ранца.
Снайпер	ДБ 40, Орлиный глаз	Нет штрафов за Точечные атаки.
Сокрушительный выстрел	ДБ 40	На +2 единицы урона от стрелковых атакам.
Сокрушительный удар	Сила 40	+2 единицы урона холодным оружием
Соперник†	—	Группа или организация враждебна персонажу
Сопротивляемость†	—	Получите бонус +10 к проверкам Сопротивления

† Обозначает группу талантов

Таблица 4-1 Таланты, продолжение

Название	Требование	Эффект
Специализация на оружии астартес	Адептус Астартес, Владение оружием астартес	Штраф за применение оружия астартес определённого класса и типа не может быть больше -30
Спринт	—	Двигайтесь быстрее.
Стальные нервы	—	Перебрасывайте проваленные проверки Подавления огнём
Стена стали	Ловкость 35	Дополнительное Парирование каждый раунд
Стрельба от бедра	ДБ 40, Ловкость 40	Получите свободную атаку во время движения.
Тайная полость	—	У персонажа есть секретная полость в теле
Точный удар	ББ 40, Верный удар	Нет штрафов к атакам в конкретную зону.
Трудная мишень	Ловкость 40	Противники получают штраф -20 на проверки ДБ, когда персонаж совершает действия Натиск или Бег
Убийца демонов	—	Получите преимущество, сражаясь с существами Варпа.
Удар и отскок	Ловкость 40, Акробатика	Успешная проверка Акробатики после атаки в ближнем бою позволяет персонажу двинуться за свободное действие.
Уличный боец	—	Наносите на +2 критического урона больше ножами или безоружными атаками
Улучшенный бионический каркас	Машинное облачение	Персонаж получает особенность Автостабилизация
Ураганный натиск	Адептус Астартес	Сломайте строй врага, бросившись на него в атаку
Химическое оскопление	—	Получите невосприимчивость к соблазнению, устойчивость к обаянию.
Хорошая репутация†	Общительность 50, Связи	Персонаж пользуется уважением определённой группы.
Чуткий сон	Восприятие 30	Считайтесь бодрствующим, даже когда спите
Чутьё Варпа	Пси-рейтинг, Псичувство, Вос 30+	Позволяет проходить проверки Псичувства за Полудействие.
Шаг в сторону	Ловкость 40, Уклонение	Получите дополнительное Уклонение в раунд.
Электрическая поддержка	Имплантаты Механикус или Технодесантника	Бонус +10 к проверкам Выносливости для снятия Усталости
Электропривой	—	Бонус +10 к Дознанию, Техпользованию, Обыденному знанию.
Энергетический запас	Имплантаты Механикус или Технодесантника	Светоносный взрыв, заряд и удар не вызывают Усталости
Это просто царапина	Выносливость 40	Вы всегда лечитесь, как будто Легко ранены.
Яростный натиск	—	Получите бонус +20 при Натиске

† Обозначает группу талантов

Описания талантов

«Империум – это царство, которое хранят удары меча и рёв орудий: миллион ударов меча и рёв, подобный грому гневных богов, что не утихают ни на день, но даже этого может оказаться недостаточно».

– из «Послания Вознесения» лорда-милитанта Тетрарха

В таблице 4–1 «Таланты» перечислены все таланты, доступные в **Deathwatch**, а ниже приведено полное описание каждого.

Таланты космических десантников и их врагов

В этой главе подробно рассказано о многих талантах; некоторые предназначены исключительно для боевых братьев Адептус Астартес и не подходят чужакам или мерзким космическим десантникам Хаоса. Другие, подробно описанные здесь, неприменимы к самим героям-астартес – некоторые касаются совершенно чуждых космодесантникам сфер жизни, другие же по меркам астартес – не «талант», а то, что умеет каждый боевой брат. Они включены в эту главу не для того, чтобы их использовали игроки при создании персонажей **Deathwatch**, а для того, чтобы мастер мог создавать разнообразных и интересных НИП и врагов, с которыми персонажи игроков могут столкнуться во время своих операций.

Автосангвинация

Autosanguine

Древняя и благословенная технология Механикус внедрена в кровь персонажа. Множество крошечных машин восстанавливают мелкие травмы и ускоряют заживление. При расчёте времени исцеления персонаж всегда считается Легко раненным и исцеляется с повышенной скоростью, снимая два очка урона в день.

Акимбо

Gunslinger

Требования: Дальний бой 40, Парное оружие

Ощущая верные пистолеты как продолжение своего тела, персонаж способен целиться и палить из них почти бессознательно. Будучи вооружен двумя пистолетами, персонаж снижает штраф за бой двумя единицами оружия на -10. Если персонаж также обладает талантом Амбидекстрия, штраф уменьшается до 0.

Амбидекстрия

Ambidextrous

Требования: Ловкость 30

Этот талант не столько отражает истинную амбидекстрию, сколько умение одинаково хорошо работать обеими руками. Персонаж может выполнять любые действия как левой, так и правой рукой и не получает штраф -20 за действия, использующие неосновную руку.

Особое: в сочетании с талантом Парное оружие штраф за атаку двумя единицами оружиями в одном ходу падает до –10.

Аура власти

Air of Authority

Требования: Общительность 30

Этот персонаж – прирожденный командир, способный вдохновлять или устрашать своих подчинённых. Успешно пройдя проверку Командования, персонаж может повлиять на количество целей, равное 1к10 плюс его бонус Общительности. Кроме того, голос персонажа вызывает такое уважение, что даже те, кто не состоит под его командованием, не в силах от него отмахнуться. Персонаж может применять Командование даже на тех, кто не находится в его подчинении, но в таком случае он получает штраф -10. Этот талант не влияет на вражеские цели и работает только на НИП.

Бастион железной воли

Bastion of Iron Will

Требования: пси-рейтинг, Могучий разум, Сила воли 40

За долгие годы тренировок и постоянной практики могучая сила воли персонажа и его психическая концентрация стали одним целым, а их совместное применение – обычным делом. Персонаж удваивает свой пси-рейтинг для любой Встречной проверки, касающейся Псичувства или психосил.

Бесстрашие

Fearless

Пережив множество ужасных испытаний, персонаж стал неподвластен страху. Персонаж невосприимчив к эффектам Страха и Подавления огнём, но чтобы выйти из боя или отступить он должен пройти проверку Силы воли.

Бич еретиков

Scourge of Heretics

Персонаж дал клятву избавлять мир от еретиков, где бы он их ни находил, и прекрасно умеет их убивать. Это не кровавая ярость или неконтролируемое безумие – это холодное мастерство, вбитое в персонажа бесчисленными тренировками и молитвами. Персонаж получает +10 к Ближнему бою и +2 к урону холодного оружия, когда сражается с еретиками. Какие именно враги считаются еретиками – решать мастеру.

Благосклонность варпа

Favoured by Warp

Требования: Сила воли 35

Всякий раз, когда психосила вызывает психический феномен, персонаж может дважды бросить кости и выбрать более благоприятный результат.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ ОРУЖИЯ

Gun Blessing

Требования: Технодесантник

Используя свою священную способность незаметно воздействовать на железо, персонаж может потратить Полное действие, чтобы снять Осечку с количества единиц оружия, равного его бонусу Интеллекта. Это оружие должно находиться не далее, чем в десяти метрах. Успешная проверка Интеллекта означает, что персонаж успокоил духов оружия. Это благословение требует Полного действия.

БОЕВАЯ ЯРОСТЬ

Battle Rage

Требования: Неистовство

Несгибаемая воля и долгий опыт позволили персонажу обуздать своего внутреннего зверя и направлять его ярость, сохраняя холодную голову, невзирая на полыхающую в ней жажду крови. Персонаж может Парировать, пребывая в Неистовстве.

БОЕВОЕ ПОСТРОЕНИЕ

Combat Formation

Требования: Интеллект 40

Под руководством персонажа весь отряд постоянно готов к опасности и имеет план действий в ответ на любое непредвиденное нападение. При броске на Инициативу все остальные члены группы могут использовать бонус Интеллекта персонажа для всех бросков на Инициативу, а не собственные бонусы Ловкости.

БОЕВОЕ ЧУТЬЁ

Combat Sense

Требования: Восприятие 40

Персонаж обладает чутьём на опасность, что позволяет ему реагировать на неожиданности с невероятной быстротой, которой немногие могут достичь. Персонаж может использовать бонус Восприятия вместо бонуса Ловкости при броске на Инициативу.

БОЙ ВСЛЕПУЮ

Blind Fighting

Требования: Восприятие 30

Годы практики и развитие других чувств позволяет персонажу сражаться в ближнем бою вслепую. Этот талант снижает все штрафы за ослабленную видимость вдвое, позволяя персонажу более эффективно сражаться в тумане, дыму или темноте.

БОЛТЕРНЫЙ ШКВАЛ

Bolter Drill

Требования: Владение оружием астартес

Тренировки и бои оттачивают искусство Адептус Астартес в обращении с болтерами, что позволяет космодесантникам обрушивать на врагов опустошительный шквал огня, сметающий врагов как взмах косы.

При стрельбе из любого болтерного оружия Длинной или Короткой очередью боевой брат может увеличить Скорострельность оружия на +1 (этот бонус применяется к любому болтерному оружию, которым обладает космический десантник, что означает, что, если он стреляет из более чем одного болтерного оружия одновременно, бонус будет применяться ко всем). Этот талант распространяется только на личное оружие и не влияет на оружие, установленное на транспортные средства любого типа.

БРОННИК

Armour-Monger

Требования: Технодесантник

Лучшие доспехи и самые мощные щиты – всё это творения последователей Машинного бога, основанные на легендарных и древних чертежах славного прошлого человечества. За годы обучения технодесантник может научиться усиливать эти средства защиты или использовать их наилучшим образом. Технодесантник увеличивает количество очков Брони любого носимого им доспеха на +2 во всех зонах, которые она покрывает, если каждый день тратит час на то, чтобы благословить и подготовить броню. Этот бонус распространяется только на броню, которую носит технодесантник.

Бугрящиеся Бицепсы

Bulging Biceps

Требования: Сила 45

Могучая отдача тяжёлого оружия способна отправить в полет слабака, но огромная физическая сила этого персонажа позволяет ему поливать врага огнём, стоя во весь рост. Персонаж может стрелять из тяжёлого оружия Короткими и Длинными очередями без установки на опору без штрафа -30.

Быстрая Атака

Swift Attack

Требования: Ближний бой 35

Скорость и боевое мастерство персонажа позволяют ему обрушивать на врага настоящий град ударов. Потратив Полное действие, персонаж может совершить две атаки в ближнем бою. Если персонаж обладает талантом Парное оружие и несёт два единицы холодного оружия, он может дважды ударить одним оружием, и ещё один раз – вторым. Если персонаж обладал талантом Парное оружие и несёт холодное оружие в одной руке и стрелковое оружие – в другой, он может дважды ударить холодным оружием и сделать одиночный выстрел.

Быстрая Перезарядка

Rapid Reload

Стрелковые полигоны и тиры были постоянной обителью персонажа. Часы, потраченные на смену бесконечных магазинов и батарей, не прошли даром – теперь он, даже в горячке боя, может перезарядить любое оружие быстро, не глядя на него, и даже не задумываясь о том, что делает. Персонаж тратит вдвое меньше времени на перезарядку (округлять вниз). Таким образом, Полудействие становиться Свободным, Полное – Полудействием и так далее.

Быстрое Выхватывание

Quick Draw

Персонаж так много практиковался в обращении со своим оружием, что теперь в самый ответственный момент оно вмиг может оказаться в его руках. Персонаж может выхватить и приготовить к бою пистолет, лёгкое оружие или одноручное холодное оружие в качестве Свободного действия.

Верный Удар

Sure Strike

Требования: Ближний бой 30

Персонаж умеет направлять удары в нужную цель. Определяя, куда попала его атака в ближнем бою, персонаж может воспользоваться как выпавшим на костях значением, так и переставить цифры в нём местами. Например, если Касс выбросил 37, чтобы поразить еретика Хаоса, он попадает в правую ногу. Однако, поскольку он обладает талантом Верный удар, он может поразить корпус (37).

Вихрь Смерти

Whirlwind of Death

Требования: Адептус Астартес

Сталкиваясь в бою с несколькими врагами, персонаж превращается в ураган ударов, с неиссякаемой яростью рубя, рассекая и обезглавливая своих противников. Атакуя врага с особенностью Орда в ближнем бою, боевой брат удваивает любой урон, нанесенный его Численности. Например, если в обычных условиях атака боевого брата уменьшила бы Численность Орды на 3, с этим талантом он уменьшит её на 6.

Владение Зажигательным Оружием

Flame Weapon Training

Группы талантов: Универсальная

Вид пламенных потоков прометия вселяет радость в сердце боевого брата и ужас – в сердца его врагов. Космодесантник прекрасно научился обращаться с огнемётами всех типов. Группа талантов Универсальная включает в себя всё неэкзотическое оружие со свойством Зажигательное.

Владение Лёгким Оружием

Basic Weapon Training

Группы талантов: Болтерное, Лазерное, Мельта, Плазменное, Примитивное, Пусковое, Твердотельное и Универсальное

Персонаж научился пользоваться неким видом оружия и может использовать его без штрафа. Универсальная группа включает в себя группы Болтерное, Лазерное, Пусковое, Мельта, Плазменное, Примитивное и Твёрдотельное. Проверки Ближнего и Дальнего боя при применении оружия, обращению с которым персонаж не обучен, получают штраф -20.

Владение Метательным Оружием

Thrown Weapon Training

Группы талантов: Универсальное

Персонаж всё знает о весе, балансе и особенностях полёта метательного оружия, что делает его грозным противником на любом расстоянии, даже если он вооружен только ножом. Этот талант со специализацией «Универсальная» подразумевает владение Примитивным, Цепным, Шоковым и Силовым метательным оружием. Если персонаж пытается использовать оружие, для которого у него нет требуемого таланта, он получает штраф -20 к любой соответствующей проверке Ближнего или Дальнего боя.

ВЛАДЕНИЕ ОРУЖИЕМ АСТАРТЕС

Astartes Weapon Training

Требования: Адептус Астартес

Боевые братья Адептус Астартес годами учатся владеть всеми видами оружия. Полноценный космодесантник уже прекрасно умеет обращаться с лёгким, тяжёлым и холодным оружием и имеет огромный опыт, вынесенный с бесчисленных полей брани.

Боевой брат умеет обращаться с болтерным, цепным, плазменным, психосиловым, зажигательным, примитивным (стрелковым и холодным), лазерным и мельта-оружием, пусковыми установками, твердотельным и метательным оружием всех классов. По сути, единственные виды оружия, которыми боевой брат не владеет – это экзотические виды оружия; для этого он должен приобрести отдельным таланты как обычно.

ВЛАДЕНИЕ ПИСТОЛЕТАМИ

Pistol Weapon Training

Группы талантов: Болтерное, Лазерное, Мельта, Плазменное, Примитивное, Пусковое, Твердотельное и Универсальное

Персонаж учился применять почти каждый вид одноручного стрелкового оружия, как имперского, так и чужацкого. Этот талант позволяют герою обращаться с большинством пистолетов, в том числе болтерными, лазерными, пусковыми, мельта, примитивными и плазменными. Если персонаж пытается использовать оружие, для которого у него нет требуемого таланта, он получает штраф -20 к любой соответствующей проверке Ближнего или Дальнего боя.

ВЛАДЕНИЕ ТЯЖЁЛЫМ ОРУЖИЕМ

Heavy Weapon Training

Группы талантов: Болтерное, Лазерное, Мельта, Плазменное, Примитивное, Пусковое, Твердотельное.

Персонаж умеет обращаться с самым разрушительным оружием определённого вида. Приобретая этот талант, выберите специализацию – тип оружия, с которым персонаж будет уметь обращаться. Этот талант можно приобретать несколько раз. Если персонаж пытается использовать оружие, для которого у него нет требуемого таланта, он получает штраф -20 к любой соответствующей проверке Ближнего или Дальнего боя.

ВЛАДЕНИЕ ХОЛОДНЫМ ОРУЖИЕМ

Melee Weapon Training

Группы талантов: Цепное, Шоковое, Силовое, Примитивное, Универсальное

Персонаж долго учился владеть холодым оружием, и теперь умеет фехтовать чем угодно. Талант Владение холодным оружием (Универсальное) включает в себя владение цепным, шоковым, силовым и примитивным холодным оружием. Если персонаж пытается использовать оружие, для которого у него нет требуемого таланта Владение оружием, он получает штраф -20 к любой соответствующей проверке Ближнего или Дальнего боя.

ВЛАДЕНИЕ ЭКЗОТИЧЕСКИМ ОРУЖИЕМ

Exotic Weapon Training

Группы талантов: конкретное экзотическое оружие

Персонаж овладел особенно необычными редким оружием. В описании экзотического оружия указано, какой талант требуется для него. Проверки Ближнего боя или Дальнего боя, применяемые к оружию, обращению с которым персонаж не обучен, получают штраф -20.

ВЛОЖЕННЫЕ ЗНАНИЯ

Infused Knowledge

Требования: Интеллект 40

Персонаж обладает богатейшими познаниями, полученными благодаря беспощадным ноэтическим практикам или хранимым в тайне арканным методикам. Персонаж считает все умения Обыденного и Учёного знания Базовыми. Этот талант также приносит бонус +10 к любым проверкам, связанным с Обыденным или Учёным знанием которые у персонажа уже есть.

Столпы Империума

Империум – это сложная машина, состоящая из множества ветвей власти, силы и ответственности.

В дополнение ко многим власть имущим, в Империуме существует множество других организаций, которые существуют вне официальной структуры или действуют лишь в определённых местах. Ниже приведён список некоторых организаций, которые используются в описаниях талантов Враг, Хорошая Репутация, Соперник и Связи.

Описание организаций

Адепта Сороритас: женские священные ордена, в числе которых и сёстры битвы.

Адептус Арбитес: хранители имперского закона, принуждающие к верности Золотому трону.

Адептус Астартес: генетически улучшенные и облаченные в силовую броню ангелы смерти.

Адептус Астра Телепатика: организация, что обучает и санкционирует имперских псайкеров.

Адептус Механикус: техножрецы, что хранят технологии и создают машины.

Адептус Титаникус: легионы титанов, чья поступь сотрясает планеты.

Администратум: огромная бюрократическая машина Империума, управляющая владениями Бога-Императора Человечества.

Астропаты: телепаты, которые связаны душой с Императором и телепатические связи которых объединяют Империум.

Вольные торговцы: капитаны звездолётов и владельцы патентов, дающих неограниченное право путешествовать за пределы Империума.

Имперская Гвардия: колоссальные армии Империума, состоящие из мужчин и женщин.

Имперский флот: эскадры боевых кораблей, которые защищают миры Империума, перебрасывают его воинства с фронта на фронт и ведут его войны в межзвёздной тьме.

Инквизиция: тайные защитники владений Императора.

Капитаны-хартисты: владыки космических кораблей, которые путешествуют в пределах Империи.

Навигаторы: мутанты, чьи способности позволяют космическим кораблям проходить через Варп и перемещаться между далёкими звёздами.

Оффицио Ассасинорум: тайные убийцы.

Силы планетарной обороны: вооруженные силы, созданные на планетах для защиты от захватчиков.

Схола Прогениум: школы, в которых обучаются сироты имперских должностных лиц, отдавших свои жизни на службе Императору.

Схоластика Псайкана: организация, которая тренирует и санкционирует имперских псайкеров.

Экклезиархия: хранители веры в божественность Императора.

ВРАГ

Enemy

Группы талантов: Адепта Сороритас, Адептус Арбитес, Адептус Астартес, Адептус Астра Телепатика, Адептус Механикус, Адептус Титаникус, Администратум, Астропаты, Вольный торговец, Имперская Гвардия, Имперский Флот, Инквизиция, Капитаны-хартисты, Навигаторы, Оффицио Ассасинорум, Планетарные губернаторы, СПО, Схола Прогениум, Схоластика Псайкана, Экклезиархия.

Этот талант – противоположность Хорошей репутации. Персонаж заслужил особенную враждебность определенной социальной группы или организации. Персонаж получает дополнительный штраф -10 к проверкам Общительности при работе с этой группой. Этот талант складывается с талантом Соперник, что в сумме составляет штраф -20.

Мастер и игрок могут договориться «наградить» персонажам этим талантом, если это необходимо для приключения или кампании. От него же можно избавиться с помощью элитного улучшения, если персонаж искупил свои грехи перед этой группой, а мастер с этим согласен.

ВСЁ ВИДАВШИЙ

Jaded

Требования: Сила воли 30

В своих путешествиях персонаж повидал куда больше ужасов и чудес, чем многие другие. Галактика столкнула его с худшим, но он не дрогнул. «Обыденные» ужасы, вроде созерцания жуткой сцены убийства или встречи с мерзкими ксеносами не могут заставить персонажа проходить проверку страха. Однако ужасы Варпа действуют на персонажа по-прежнему.

ВЫБОР ЦЕЛИ

Target Selection

Требования: Дальний бой 50

Карающий взор персонажа выделяет избранную жертву, и даже кровавый хаос ближнего боя не помешает поразить её ему. Персонаж может стрелять по участникам рукопашной без штрафа.

ГЛАЗ МСТИТЕЛЯ

Eye of Vengeance

Требования: Владение оружием астартес, Дальний бой 50

Боевой брат может определить место, выстрел в которое нанесет врагу наибольший урон, и поразить его одним точным попаданием. Боевой брат может объявить, что он использует этот талант, прежде чем совершить одиночную атаку. Если атака попадает, она игнорирует одно очко Брони за каждую степень успеха. Если в броске на урон выпало 10, Праведный гнев происходит автоматически, без необходимости повторной проверки Дальнего боя (см. раздел «Праведный гнев» на странице 276 в главе VIII «Бой»). Этот талант нельзя использовать в сочетании со взрывным и зажигательным оружием, а также при стрельбе Длинными и Короткими очередями. Однако его можно использовать в сочетании с Точным оружием, а также действиями Точечная атака и Прицеливание.

ГЛУБОКОЕ ЧУТЬЁ ВАРПА

Improved Warp Sense

Требования: Чутьё Варпа

Персонаж теперь может видеть Варп и материальную вселенную одновременно, без нужды постоянно концентрироваться. Обладатель этого таланта может использовать умение Псичувство за Свободное действие.

ГРОМОВОЙ УДАР

Hammer Blow

Требования: Адептус Астартес

Боевой брат наносит один удар с таким средоточием и силой, что тот ломает броню и сдавливает плоть. Атакуя врага в ближнем бою при помощи Атаки всеми силами, персонаж может добавить половину своего бонуса Силы к Бронебойности оружия. Атака также считается обладающей свойством Шоковое, отображающим мощную силу удара.

ДАЛЬНОВИДНОСТЬ

Foresight

Требования: Интеллект 30

Логика служит персонажу не хуже, чем карты Таро и птичьи внутренности – суеверным толпам. Анализируя имеющуюся информацию и продумывая возможные последствия, он находит лучший путь к успеху. Потратив десять минут на изучение проблемы, персонаж получает бонус +10 к своей следующей проверке Интеллекта.

ДВОИЧНЫЙ РАЗГОВОР

Binary Chatter

Персонаж научился наилучшим образом управлять сервиторами при помощи технолингвы. Персонаж получает бонус +10 к любой попытке инструктировать, программировать или общаться с сервиторами.

ДВОЙНОЙ ВЫСТРЕЛ

Dual Shot

Требования: Ловкость 40, Парное оружие

Навыки стрельбы персонажа таковы, что он может сделать два выстрела точно в одну цель. Будучи вооружен двумя пистолетами, персонаж может выпалить из обоих одновременно, потратив Полное действие. При этом персонаж совершает одну проверку Дальнего боя, а в случае успеха – поражает цель обоими выстрелами. Поскольку персонаж стреляет из обоих пистолетов в качестве одной атаки, он может Прицелиться перед стрельбой, чтобы получить бонус +10 или +20 к проверке, а лазерный целеуказатель, установленный на любом из пистолетов, обеспечивает дополнительный бонус +10. Персонаж не получает обычный штраф -20 к Дальнему бою за использование двух единиц оружия. Если атака поражает цель, то её количество её очков Брони вычитается из каждого попадания отдельно, но бонус Выносливости уменьшает лишь общее количество нанесённого урона об обоих выстрелов. Одна успешная проверка Уклонения позволяет цели избежать обоих выстрелов.

ДВОЙНОЙ УДАР

Dual Strike

Требования: Ловкость 40, Парное оружие

Фехтовальное искусство персонажа позволяет ему одновременно поразить цель ударами пары клинков. Вооружившись двумя единицами холодного оружия, персонаж может атаковать обоими одновременно, потратив Полное действие. При этом персонаж совершает одну проверку Ближнего боя, а в случае успеха – поражает цель обеими ударами. Поскольку персонаж наносит оба удара в качестве одной атаки, он может Прицелиться перед атакой, чтобы получить бонус +10 или +20 к проверке. Персонаж не получает обычный штраф -20 к Дальнему бою за использование двух единиц оружия. Если атака поражает цель, то её количество её очков Брони вычитается из каждого попадания отдельно, но бонус Выносливости уменьшает лишь общее количество нанесённого урона об обоих ударов. Одна успешная проверка Уклонения или Парирования позволяет цели избежать обоих ударов.

ДЛАНЬ ОМНИССИИ

Weapon-Tech

Требования: Технодесантник

Технодесантник по своей природе интересуется благословенными тайнами оружия. Один раз за бой технодесантник может улучшить свое оружие или выискивать слабые места в броне противника, чтобы сделать свою стрельбу более эффективной. В течение одного раунда за бой оружие технодесантника увеличивает свои Урон и Бронебойность на величину, равную бонусу Интеллекта персонажа. Этот талант работает лишь на плазменное, силовое, экзотическое и мельта-оружие.

ДОЛГ ПРЕВЫШЕ СМЕРТИ

Duty Unto Death

Требования: Сила воли 45

Воля или вера персонажа могут поддержать его, когда плоть подводит. Он игнорирует эффекты ранений, Усталости и Оглушения во время боя. Этот талант не предотвращает урон, но позволяет персонажу временно игнорировать его эффекты в течение всего боя. Смерть наступает по общим правилам.

ЖЕЛЕЗНАЯ ДИСЦИПЛИНА

Iron Discipline

Требования: Сила воли 30, Командование

Железо закаляется в огне. Персонаж держит своих последователей в ежовых рукавицах и не выказывает к ним излишней доброты. Он – суровый командир, прибегающий к стали, а не к сантиментам. Все последователи этого персонажа, что видят его – вживую, благодаря вокс-связи или пикт-писцу – могут перебрасывать проваленные проверки Силы воли, предпринятые для сопротивления Страху и Подавлению огнём. Железная дисциплина может повлиять на количество целей, равное бонусу Силы воли персонажа, которые должны находиться под командованием персонажа. Персонажи игроков также получают преимущества от Железной дисциплины, если обладатель этого таланта является официальным командиром группы.

ЖЕЛЕЗНАЯ ЧЕЛЮСТЬ

Iron Jaw

Требования: Выносливость 40

Персонажу доводилось получать удары от орков и бить в ответ, без особых последствий переживая очередной пропущенный тумак. Персонаж может безболезненно переносить большинство ударов. Будучи Оглушённым, и он может предпринять проверку Выносливости, чтобы сбросить эффект Оглушения.

ЖЕЛЕЗНОЕ ВЛЕЧЕНИЕ

Ferric Lure

Требования: Имплантаты Механикус или Технодесантника

Персонаж может заставить незакреплённый металлический предмет в поле зрения лететь к нему в руки. Объект может весить до одного килограмма за единицу бонуса Сила воли персонажа и должен находиться в пределах двадцати метров. Применение этого таланта требует Полного действия и успеха в проверке Силы воли.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЗОВ

Ferric Summons

Требования: Имплантаты Механикус или Технодесантника, Влечение Железа

Персонаж может заставить незакреплённый металлический объект в поле зрения лететь к нему в руки. Объект может весить до двух килограмм за единицу бонуса Силы воли персонажа и должен находиться в пределах двадцати метров. Применение этого таланта требует Полного действия и успеха в проверке Силы воли.

ЗАПРЕДЕЛЬНАЯ СКОРОСТЬ

Prenatural Speed

Требования: Ближний бой 40, Ловкость 50

В бою персонаж стремителен и смертоносен – он подобен жнецу, перед которым окровавленные враги ложатся как скошенные колосья. Персонаж может использовать Быструю и Молниеносную атаку за Полудействие, а не за Полное действие. Кроме того, персонаж может использовать таланты Быстрая и Молниеносная атака во время Натиска.

ЗАЧИЩАЙ И ОЧИЩАЙ!

Cleanse and Purify

Требования: Владение лёгким оружием (Зажигательное) или эквивалентная способность

Персонаж может управлять расцветающим потоком прометия, как никто другой. Пламя для него – старый товарищ. Цели зажигательных атак персонажа получают штраф -20 к проверкам Ловкости, сделанным чтобы избежать эффектов, а при использовании зажигательного оружия против Орды количество попаданий увеличивается на +1к5.

ЗНАКОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Signature Wargear

Оружие или иной предмет отлично служил боевому брату во множестве битв. Выберите один предмет из арсенала (кроме необычных боеприпасов), который подходит персонажу по уровню Славы и стоит 20 или меньше очков Реквизиции (если цена предмета меняется за его Качество или установленные модификации, эти изменения также должны укладываться в дозволенные 20 очков). Этот предмет переходит в постоянное владение боевого брата – больше его не нужно будет реквизировать. Боевой брат может приобрести этот талант несколько раз, если это позволяют таблицы улучшений. Каждый раз отмечайте предмет, к которому он относится, например, «Знаковое снаряжение (Огнемёт исключительного качества)».

ЗНАКОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ (ГЕРОЙ)

Signature Wargear (Герой)

Группы талантов: Оружие, Броня, Реликвия и Снаряжение (включая сервиторов)

Боевому брату были навсегда доверены ремесленные доспехи, реликвия, искусно сработанное оружие или какой-то другое почитаемое и редкое снаряжение Адептус Астартес. Выберите один предмет из арсенала (кроме необычных боеприпасов), который подходит персонажу по уровню Славы и стоит 70 или меньше очков Реквизиции (если цена предмета меняется за его Качество или установленные модификации, эти изменения также должны укладываться в дозволенные 70 очков). Этот предмет переходит в постоянное владение боевого брата – больше его не нужно будет реквизировать. Боевой брат может приобрести этот талант несколько раз, если это позволяют таблицы улучшений. Каждый раз отмечайте предмет, к которому он относится, например, «Знаковое снаряжение (Ремесленный доспех)».

Таблица 4-2 Знаковое снаряжение (Мастер)

Эффект	Применяется к
Вы знаете, как лучше всего использовать это оружие. Вы получаете +10 к проверкам атаки, проведенным с этим оружием.	Оружие
Вы никогда не бываете так хорошо защищены, как облачившись в этот доспех. Вы получаете +10 к проверкам Уклонения.	Броня
Ваша связь с этим устройством служит вам на поле битвы и за его пределами. Перебрасывайте проваленные проверки умения, сделанные при использовании этого предмета.	Снаряжение
Машинному духу этого предмета доверяют так же, как и любому боевому брату. Вы получаете +1 к Сплочённости.	Любой предмет
Машинный дух-хранитель этой вещи помогает вам в борьбе с врагами. Вы получаете +2 к Инициативе.	Любой предмет
Вера в своё снаряжение укрепляет ваш боевой дух. Вы получаете +5 на проверкам Силы воли.	Любой предмет

ЗНАКОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ (МАСТЕР)

Signature Wargear (Master)

Требования: Знаковое снаряжение (выбранный предмет)

Боевой брат установил прочную связь с выбранным оружием и вместе с ним способен творить чудеса. Максимальная стоимость в очках Реквизиции его Знакового снаряжения увеличивается до 40 (приобретая этот талант вы можете выбрать новое Знаковое снаряжение стоимостью до 40 очков или улучшить уже имеющееся так, чтобы его итоговая стоимость составляла не более 40 очков). Кроме того, выберите один пункт из приведенной ниже таблицы. Его действие распространяется на ваше Знаковое снаряжение

ИНТЕГРАЦИЯ СЕРВОСБРУИ

Servo-harness Integration

Требования: Имплантаты Технодесантника, Механодендрит (Серворука)

Технодесантник имеет имплантированные системы, интегрированные с многорукой сервосбруей, что позволяет ему использовать его руки-клещи и наборы оружия, как если бы они были дополнительными конечностями его тела. Технодесантник может носить и использовать сервосбрую (см. стр. 204 в главе V «Арсенал»), а также использовать оружие, установленное на сбруе, если умеет с ним обращаться.

К ДЕМОНУ В ПАСТЬ

Into the Jaws of Hell

Требования: Железная дисциплина

Персонаж внушает такую верность и преданность своим последователям, что они последуют за ним даже в варп-вихри Утробы или на абордаж корабля ксенокорсаров. Соратники, что видят этого персонажа в бою, невосприимчивы к Страху и Подавлению огнём.

КАЛЕЧАЩИЙ ВЫСТРЕЛ

Crack Shot

Требования: Дальний бой 40

Персонаж нацеливает свои выстрелы туда, где они нанесут наибольший ущерб – в слабые места, прорехи в броне и сочленения доспехов. Когда стрелковая атака персонажа наносит Критический урон, он увеличивается на +2.

КАЛЕЧАЩИЙ УДАР

Crippling Strike

Требования: Ближний бой 50

Персонаж направляет свои удары туда, где они нанесут наибольший ущерб, рубя и размалывая слабые места противника. Когда атака персонажа в ближнем бою наносит Критический урон, он увеличивается на +2.

КАМЕННАЯ КОЖА

True Grit

Требования: Выносливость 40

Персонаж способен не обращать внимания на раны, что свалили бы с ног менее крепкого человека. Всякий раз, когда персонаж получает критический урон, делите пополам результат (округляя вверх).

Пример: Агамемнон получает тяжёлую рану от удара тиранида-воина. Его коготь-коса наносит 8 единиц урона даже после вычета очков Брони и бонуса Выносливости. К сожалению, у Агамемнона осталось всего четыре раны, что означает, что удар принесёт ему четыре очка Критического урона. Благодаря Каменной коже этот урон падает вдвое, и Агамемнон получает всего два очка критического урона.

КАНАЛ ВАРПА

Warp Conduit

Требования: пси-рейтинг, Могучий разум, Сила воли 50

Чистая сила разума персонажа позволяет ему направлять огромное количество энергии Варпа. Творя психосилу на Усиленном уровне мощи, персонаж может добавить +1 к своему пси-рейтингу и вычесть -10 из броска по таблице психических феноменов.

КОНТРАТАКА

Counter Attack

Требования: Ближний бой 40

Удары персонажа, полны смертоносной красоты и подобны молниям; неостановимы и стремительны, как ветер. После успешного Парирования атаки противника

персонаж может сразу же атаковать этого противника, используя оружие, которым он парировал, и тратя на это Свободное действие. Эта атака совершается со штрафом -20.

КОШАЧЬЕ ПРИЗЕМЛЕНИЕ

Catfall

Требования: Ловкость 30

Гимнастические навыки и природное чувство равновесия позволяют персонажу падать с большой высоты без особого вреда для себя. Всякий раз, когда он падает, персонаж может пройти проверку Ловкости за Свободное действие. Успех и каждая дополнительная степень успеха уменьшает пройденное расстояние на количество метров, равное бонусу Ловкости персонажа (разумеется «уменьшает» только для определения урона от падения).

КРЕПКИЙ ОРЕШЕК

Die Hard

Требования: Сила воли 40

Из-за силы воли или явного упрямства персонаж отказывается уходить в мир теней. Страдающий от Кровотечения персонаж может делать два броска, проверяя, не истёк ли он кровью до смерти.

КРЕПКОЕ ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

Sound Constitution

Персонаж получает дополнительную рану. Персонаж может приобрести этот талант несколько раз, в соответствии с таблицами своих улучшений. Если персонаж получил этот талант несколько раз, отметьте, сколько раз он был взят, например, «Крепкое телосложение (3)».

КУЛАЧНЫЙ БОЕЦ

Unarmed Warrior

Требования: Ближний бой 35, Ловкость 35

Благодаря обширной подготовке в искусстве боя без оружия, удары персонажа, проводимые без оружия, наносят 1к10-3 + бонус Силы урона вместо обычного 1к5-3. Персонаж отлично умеет драться как с вооружёнными, так и с безоружными противниками, отчего никогда не будет считаться безоружным при нападении на вооружённых противников (см. стр. 277). Безоружные атаки персонажа по-прежнему считаются Примитивными.

ЛЕВИТАЦИОННАЯ МИЛОСТЬ

Maglev Grace

Требования: Имплантаты Механикус

Персонажу имплантированы антигравитационные катушки по всей нижней части его тела, что позволяет ему парить прямо над землей. Используя Полудействие, персонаж может парить на высоте 20–30 сантиметров над землей в течение количества минут, равного 1к10 плюс бонус Выносливости. Персонаж должен каждый раунд тратить Полудействие, чтобы оставаться в воздухе, и должен использовать другие действия, чтобы нормально передвигаться. Также при помощи этого таланта персонаж чтобы смягчить падение, уменьшив весь наносимый ущерб до 1к10+3 единиц ударного урона. Каждое использование Левитационной милости истощает силу, сохраненную в конденсаторной катушке персонажа, и поэтому этот талант нельзя использовать повторно, пока катушка не зарядится (обычно на это уходит 1к5 часов).

ЛЕВИТАЦИОННАЯ ТРАНСЦЕНДЕНЦИЯ

Maglev Transcendence

Требования: Имплантаты Механикус, Левитационная милость

Персонаж доказал свою преданность Машинному богу, проведя антигравитационные катушки через каждую часть своего тела. Тратя Полудействие, персонаж может парить на высоте 20–30 сантиметров над землей в течение количества минут, равного 2к10 плюс бонус Выносливости персонажа. Персонаж должен использовать Полудействие в каждом раунде, чтобы сконцентрироваться на поддержании этого обряда, но любое действие Движения позволяет персонажу двигаться со своей скоростью Бега. Также персонаж может использовать этот талант, чтобы смягчить падение – при этом не будет получать урона. Каждое использование катушки, поглощает половину хранящейся в ней энергии.

ЛИТАНИЯ НЕНАВИСТИ

Litany of Hate

Требования: Ненависть (любая)

Вера персонажа в праведность его ненависти настолько укоренилась, что он способен вызывать такую же ненависть в других. Персонаж может потратить Полное действие и пройти проверку Обаяния, чтобы распространить эффект своего таланта Ненависть на ближайших союзников. В случае успеха эффект Ненависти (бонус +10 к проверкам Ближнего боя в сражении с ненавистным врагом) получает количество союзников, равное бонусу Общительности персонажа. Эффект сохраняется до конца боя.

ЛОВЕЦ СТРЕЛ

Deflect Shot

Требования: Ловкость 50

Ловкость и скорость персонажа таковы, что он может отбивать брошенные в него ножи и выпущенные стрелы. Персонаж может потратить Реакцию, чтобы парировать входящую стрелковую атаку из Примитивного или метательного оружия.

ЛОГИС-ИМПЛАНТАТ

Logis Implant

Логические процессоры персонажа работают со сверхъестественной скоростью, фильтруя входящие данные и позволяя персонажу анализировать поступки окружающих и предвидеть их действия. Чтобы задействовать этот талант, персонаж должен потратить Реакцию и пройти проверку Техпользования. В случае успеха персонаж получает бонус +10 ко всем проверкам Ближнего и Дальнего боя до конца своего следующего хода. Персонаж должен пройти

проверку Выносливости, когда он использует этот талант или получить уровень Усталости.

МАСТЕР КЛИНКОВ

Blademaster

Требования: Ближний бой 30, Владение холодным оружием

Персонаж не знает равных во владении холодным оружием и боевыми приёмами. При атаке любым клинковым оружием (в том числе цепным или силовым мечом), персонаж может перебрасывать одну пропущенную атаку в раунд.

МАСТЕР КУЛАЧНОГО БОЯ

Unarmed Master

Требования: Ближний бой 45, Ловкость 40, Кулачный боец

Персонаж достиг несравненного мастерства в искусстве боя без оружия. Безоружные атаки персонажа без оружия наносят 1к10 + бС единиц ударного урона и больше не имеют свойства Примитивное.

МАСТЕР РУКОПАШНОЙ

Combat Master

Требования: Ближний бой 30

Кажется, что оружие персонажа может поразить кого угодно, появляясь там, где его просто не может быть, и заставляя врагов держаться подальше. Противники, сражающиеся с персонажем в ближнем бою, не получают бонусов за Численное превосходство.

МАСТЕР-МАШИНОВЕД

Master Engineseer

Требования: Техпользование +20, Имплантаты Механикус или Технодесантника

Познаниями в машинах и их духах персонаж может потягаться даже с самыми умудрёнными последователями Омниссии. Персонаж чувствует пульсации плазмы в трубопроводах, будто это кровь, струящаяся по его венам. Персонаж может потратить очко Судьбы, чтобы автоматически пройти проверку Техпользования, предпринятую для того, чтобы усовершенствовать, отремонтировать или модернизировать какое-либо устройство. При этом персонаж выполняет всю работу с наименьший возможный срок.

МАСТЕР-ОРАТОР

Master Orator

Требования: Общительность 30

Персонаж прекрасно умеет воздействовать на большие массы слушателей. Проверки Общительности персонажа и проверки навыков, основанных на Общительности, влияют на вдесятеро большее количество целей.

МАСТЕР-ХИРУРГЕОН

Master Chirurgeon

Требования: Медика +10

Глубокая медицинская подготовка персонажа позволяет ему искусно зашивать любые раны. Умелое применение нартеция, аптечки и различных препаратов сильно увеличивает шансы его пациентов. Персонаж получает бонус +10 ко всем проверкам умения Медика. Любое успешное применения этого умения восстанавливает пациенту две дополнительные раны (даже если он был Тяжело или Критически ранен). Если пациент рискует потерять конечность в результате критического попадания (см. главу VIII «Бой»), помощь персонажа приносит ему +20 бонус к проверке Выносливости, чтобы предотвратить потерю конечности.

МАШИННОЕ ОБЛАЧЕНИЕ

Machinator Array

Требования: Имплантаты Механикус

Персонаж вернулся в лоно Механикус и жречество Марса приблизило его к наиболее священному облику, облачив его тело в новые машинные одеяния. Увеличьте Силу и Выносливость персонажа на +10. Уменьшите Ловкость и Общительность персонажа на -5. Отныне персонаж весит втрое больше обычного человека и не может оставаться на плаву и плавать в воде или подобных жидкостях. Персонаж может установить один пистолет или холодное оружие на любой серворуке или сервосбруе, которые он имеет. Персонаж должен иметь соответствующий талант, чтобы использовать установленное там оружие. Машинное облачение считается кибернетическим имплантатом, а потому все бонусы к характеристикам от него применяются после применения множителей Сверхъестественных характеристик.

МГНОВЕННАЯ РЕАКЦИЯ

Rapid Reaction

Требования: Ловкость 40

Скорость реакции персонажа настолько высока, что позволяет ему действовать, в то время как другой будет стоять столбом. Попав в засаду или будучи Ошеломлён, персонаж может предпринять проверку Ловкости и, в случае успеха, действовать как обычно.

МЕДИТАЦИЯ

Meditation

Долгие практики медитации позволяют персонажу держать под контролем своё тело, прекращая временно ненужные процессы и освежая тело и разум. Успех в проверке Силы воли и десять минут времени снимают один уровень Усталости.

Ментальная ярость

Mental Rage

Требования: Неистовство

Безумие и ненависть персонажа открывают его разум Варпу, позволяя персонажу использовать свою силу практически бессознательно. Пребывая в Неистовстве, персонаж может использовать свои психосилы по общим правилам.

Меткий стрелок

Marksman

Требования: Дальний бой 35

Твёрдая рука и зоркий глаз позволяют персонажу удерживать цель на мушке, независимо от того, насколько далеко она находится. Расстояние – не помеха. Персонаж не получает штрафов на проверки Дальнего боя, стреляя на Дальнюю или Сверхдальнюю дистанцию.

Механодендрит

Mechadendrite Use

Требования: Имплантаты Механикус или Технодесантника

Группы талантов: серворука, оружейные, вспомогательные

Хотя существует много разных типов механодендритов, этот талант делит их на две широкие категории:

Серворука: серворуки – это мощные механические руки с поршневыми когтями, которые одинаково эффективны, и как оружие, и как инструмент для ремонта машин.

Оружейный: механодендриты этого типа несут стрелковое или холодное оружие и дополнительно усилены для ведения боя. Серворуки и сервосбруи также могут считаться оружейными механодендритами.

Вспомогательные: спиритические, манипуляторные, медицинские, ремесленные, оптические и многие другие, эти механодендриты обычно требуют менее крепких креплений, но крепятся на кибермантии также же, как оружейные и серворуки.

Мнемоник

Total Recall

Требования: Интеллект 30

Психическое обучение или аугментации делают память персонажа совершенной, позволяя ему запоминать огромное количество информации. Персонаж автоматически вспоминает все обычные факты и сведения, что он теоретически мог когда-либо узнать. Мастер может потребовать проверку Интеллекта для того, чтобы персонаж припомнил мелкие детали или сложные и неясные ему вещи, вроде точной схемы какой-либо оборонительной сети.

Могучий разум

Strong Minded

Требования: Сила воли 30, Сопротивление (Психосилы)

Разум персонажа подобен крепости, защищающей своего владельца от психических атак. Персонаж может перебрасывать проваленные проверки Силы воли при сопротивлении любым психосилам, воздействующим на разум. Этот талант не работает против психосил, оказывающих физическое воздействие, таких как Телекинез.

Молниеносная атака

Lightning Attack

Требования: Быстрая атака

Скорость персонажа легендарна – в ближнем бою он способен сражать врагов целым градом ударов. Потратив Полное действие, персонаж может провести три атаки в ближнем бою в свой ход. Эффекты этого таланта заменяют эффекты таланта Быстрая атака, а не усиливают их. Использование Молниеносной атаки нельзя сочетать с Двойным ударом. Если персонаж обладает талантом Парное оружие и сражается двумя единицами холодного оружия, он может трижды ударить одним и один раз – вторым. Если персонаж обладает талантом Парное оружие и сражается холодным оружием в одной руке и стрелковым – в другой, он может трижды ударить холодным оружием и сделать одиночный выстрел.

Молниеносные рефлексы

Lightning Reflexes

Даже находясь в самом безопасном месте, персонаж всегда ждёт неприятностей, и может действовать быстро, если они-таки настигнут его. Определяя Инициативу, персонаж может делать два броска к10 и выбирать наивысший результат. Если у персонажа есть Сверхъестественная Ловкость, то множитель этой особенности увеличивается на единицу при расчёте бонуса к Инициативе.

Мудрость древних

Wisdom of the Ancients

Требования: Адептус Астартес, Интеллект 40

Персонаж пережил немало войн, много повидал и набрался опыта тысяч древних воинов его ордена. Его ум и душа – источник знаний, что охватывает время задолго до того, как он был рожден, чтобы стать одним из Адептус Астартес. Боевой брат может потратить очко Судьбы во

время боя, чтобы обратиться к своим знаниям. Игрок имеет право задать мастеру запрос о текущей обстановке, на который тот обязан ответить наиболее точно. Например, попав в ловушку на кишащем генокрадами космическом скитальце, боевой брат может задаться вопросом: «Каков наиболее вероятный путь к главному реактору?»

НА КРЫЛЬЯХ ГНЕВА

Inspire Wrath

Требования: Общительность 30

Персонаж знает, как разжигать в людях и целых толпах гнев и направлять его. Такое красноречие приносит персонажу +20 к социальным проверкам, направленным на то, чтобы вызвать ненависть или гнев. Также этот талант удваивает количество целей, на которые персонаж может подействовать одной социальной проверкой. Эффект этот таланта складывается с талантом Мастер-оратор.

НЕЗАВИСИМОЕ ПРИЦЕЛИВАНИЕ

Independent Targeting

Требования: Дальний бой 40

Постоянная бдительность и развитое периферийное зрение персонажа, позволяют одновременно стрелять в двух направлениях. Стреляя из двух единиц оружия в ходе одного действия, персонаж может вести огонь по целям, которые находятся более чем в десяти метрах друг от друга.

НЕИСТОВСТВО

Frenzy

Лёгкий налёт цивилизованности скрывает за собой яростную и вспыльчивую натуру, что легко может освободиться, когда это будет нужно. Если персонаж проводит один полный раунд, разжигая в себе гнев – колотя себя в грудь, вводя наркотики или как-то ещё – в следующем раунде он впадает в неконтролируемую ярость и получает бонус +10 к Ближнему бою, Силе, Выносливости и Силе воли, и штраф –20 к Дальнему бою и Интеллекту. Персонаж должен атаковать ближайшего врага в ближнем бою, если это возможно. Если он вовлечён в ближний бой с ближайшим врагом, он должен двигаться к этому врагу и войти с ним в ближний бой. Конечно же, необязательно совершать откровенно самоубийственные действия (например, прыгать с крыши, если враг находится на земле), но любые действия в пределах разумного, позволяющие приблизиться к врагу и вступить в рукопашную схватку, должны быть предприняты обязательно.

Будучи в Неистовстве, персонаж невосприимчив к эффектам Страха, Подавления огнём, Оглушения, Усталости, он не может Парировать, отступать или убегать. Он остается в Неистовстве на время боя. Если у персонажа нет определённого таланта, он не может использовать психосилы, будучи в Неистовстве. Некоторые существа либо пребывают в Неистовстве постоянно, либо могут впасть в Неистовство по желанию.

НЕИСТОВЫЙ НАТИСК

Furious Assault

Требования: Ближний бой 35

Скорость и боевые навыки персонажа таковы, что он успевает нанести несколько ударов за те мгновения, что воин похуже едва бы сделал один выпад. Если персонаж успешно поражает цель, используя действие Атака всеми силами, он может потратить свою Реакцию, чтобы провести дополнительную атаку, используя те же бонусы или штрафы, что и первоначальная атака.

НЕНАВИСТЬ

Hatred

Группы талантов: Демоны, Космодесант Хаоса, Ксеносы (конкретный вид), Мутанты, Псайкеры, другие.

Группа, организация или вид в прошлом причинили немало проблем персонажу, что разожгло в нём ненависть и продолжает подпитывать вражду меж ними. Когда вы сражаетесь с противниками из этой группы в ближнем бою, персонаж получает бонус +10 ко всем проверкам Ближнего боя.

НЕОТРАЗИМЫЙ УДАР

Killing Strike

Требования: Адептус Астартес

Космодесантники – одни из самых смертоносных воинов в галактике, и прекрасно знают, как лучше всего наносить удары. Совершая действие Атака всеми силами, космодесантник может потратить очко Судьбы (перед броском костей), чтобы в этом раунде его атаки в ближнем бою было невозможно Парировать и было невозможно Уклониться от них.

НЕПОКОЛЕБИМАЯ ВЕРА

Unshakeable Faith

Вера персонажа в Императора настолько сильна, что персонаж справится с любой опасностью. Персонаж может перебрасывать любые проваленные проверки Силы воли, чтобы избежать эффектов Страха (см. стр. 317).

НЕПОКОЛЕБИМАЯ ОБОРОНА

Stalwart Defence

Требования: Адептус Астартес

Несгибаемый и недвижимый боевой брат способен держать оборону, будто бы он сделан из камня и железа, подобно бастиону, о который враги разбиваются, как вода о скалу. Боевой брат может потратить очко Судьбы и Полное действия, чтобы начать Непоколебимую оборону. При этом боевой брат не может двигаться и Уклоняться. Он может использовать действие Парирование против всех успешных попаданий по нему, даже если количество Парирований за ход при этом превысит обычный предел таковых, а весь наносимый по нему урон уменьшается на -2. Кроме того, враги персонажа не получают никаких преимуществ от Численного превосходства над боевым братом в ближнем бою. Эти эффекты действуют до тех пор, пока боевой брат не решит прекратить Непоколебимую оборону или пока не станет неспособным сражаться.

НЕСЛОМЛЕННЫЙ И НЕСДАВШИЙСЯ

Unbowed and Unbroken

Требования: Адептус Астартес, Общительность 40

Боевой брат – источник вдохновения для окружающих; когда кажется, что всё потеряно, он дерзко выступает вперёд и своими деяниями поднимает дух товарищей. Если в текущем или предыдущем раунде отряд получил урон Сплочённости, боевой брат может объявить, что хочет воспользоваться этим талантом. В таком случае его следующим действием должна быть стрелковая атака против врага, либо атака против врага в ближнем бою, либо серьёзная (+0) проверка Общительности, что подразумевает, что персонаж призывает товарищей не сдаваться или показывает врагу, что дух отряда не был сломлен. Если такая проверка (бросок атаки или проверка Общительности) увенчается успехом, то боевой брат и те, кто находится в пределах его радиуса поддержки, восстанавливают всю Сплочённость, которую они потеряли из-за урона Сплочённости в этом или предыдущем раунде.

НОКДАУН

Takedown

Потратив Полудействие, персонаж может объявить, что он пытается оглушить цель, прежде чем предпринимать проверку Ближнего боя. Если персонаж попадает и наносит хотя бы одно очко урона, оно игнорируется, но противник должен будет пройти проверку Выносливости или получить Оглушение на один раунд. Кроме того, при совершении действия Оглушение персонаж не получает штраф -20 к проверке Ближнего боя.

ОБОСТРЁННЫЕ ЧУВСТВА

Heightened Senses

Группы талантов: Вкус, Зрение, Обоняние, Осязание, Слух.

Аугментации или генетическая предрасположенность сделали одно из чувств персонажа сильнее других. Приобретая этот талант, выберите одно из пяти чувств. Персонаж получает бонус +10 к любым проверкам, тесно связанным с этим чувством. Например, Обострённые чувства (Зрение) помогут в проверке Бдительности, чтобы увидеть вдалеке стаю глиняных ворон, но не в проверке Дальнего или Ближнего боя просто потому, что при этом персонаж полагается не только на зрение.

ОБРАЗЕЦ ЧЕСТИ

Exemplar of Honour

Требования: Адептус Астартес

Боевой брат представляет собой все лучшее, что есть в Адептус Астартес, и одно его присутствие может сплотить братьев и вдохновить их биться в неравном бою. Боевой брат может потратить Свободное действие и очко Судьбы, чтобы восстановить количество очков Сплочённости, равное своему бонусу Общительности. Этот талант можно применять раз за раунд.

ОДАРЁННЫЙ

Talented

Группы талантов: любое умение

Персонаж имеет талант к определённому роду занятий. Выберите любое умение персонажа и получите бонус +10 к проверкам, выполненным для использования этого умения.

ОРЛИНЫЙ ГЛАЗ

Deadeye Shot

Требования: Дальний бой 30

Твердая рука и острый глаз делают персонажа устрашающе метким стрелком. Из-под его прицела не уйти даже самому ловкому или незаметному врагу. Штраф за Точечную атаку (см. стр. 273) при стрелковой атаке снижается на 10 (-20 превращается в -10).

ОРТОПРАКСИЯ

Ortho-proxy

В череп персонажа были вживлены литургические схемы, способные отвлекать персонажа чтением молитв в опасный для его рассудка миг. Персонаж получает бонус +20 к проверкам Силы воли, сделанным, чтобы противостоять контролю разума или допросу.

ОТРИНЬ ВЕДЬМОВСТВО

Abhor The Witch

Требования: Адептус Астартес, отсутствие пси-рейтинга

Боевой брат проводит время перед битвой, настраивая себя против сил Варпа, принося клятвы и читая литании ненависти и презрения к нечистым силам. Этот талант можно использовать во время Принятия обетов перед заданием. Боевой брат тратит очко Судьбы в ходе Принятия обетов и считается потратившим это очко Судьбы в течение всей операции. Во время операции боевой брат должен проходить серьёзную (+0) проверку Силы воли всякий раз, когда становится целью психосилы, демонической силы и другой способности, основанной на Варпе. Если проверка Силы воли пройдена, психосила (или иная сила) не срабатывает на брата. Если проверка не пройдена, то сила влияет на него как обычно. Действие этого таланта распространяется и на способности, которые наносят урон косвенно (например, вызванным колдовством взрывом, направленным не в боевого брата), и тем силам, которые применяются дружественными псайкерами и могут быть полезны для боевого брата. Даже если боевой брат «отключил» воздействие силы на себя, она может подействовать на других.

ОХОТНИК НА ЧУЖАКОВ

Hunter of Aliens

Чуждые расы и виды – непреходящая, нечестивая угроза Империуму, и персонаж дал клятву избавить галактику от их грязного присутствия. Хотя персонаж сознает, что такая задача не по плечу одиночке, он всё же надеется, что пролитая им мерзкая кровь чужаков склонит чашу весов в пользу Империума. Персонаж получает +10 к Ближнему Бою и +2 к урону холодным оружием при сражении с ксеносами.

ПАРАНОЙЯ

Paranoia

Персонаж повсюду видит опасность и знает, что нельзя ни на секунду ослаблять бдительность, ибо галактика враждебна ему. Персонаж получает бонус +2 к броскам на Инициативу. Также мастер может втайне бросать проверки Восприятия персонажа, чтобы определить, не заметил ли тот чего-то подозрительного. Цена за постоянную бдительность – вечная нервозность и неспособность расслабиться.

ПАРНОЕ ОРУЖИЕ

Two Weapon Wielder

Группы талантов: Стрелковое, Холодное

Требования: Дальний бой 35 или Ближний бой 35, Ловкость 35

Годы обучения позволяют персонажу сражаться, держа по оружию в каждой руке. Вооружившись двумя оружиями одного типа, персонаж может потратить Полное действие, чтобы атаковать обоими. Для этого игрок бросает две проверки и каждая получает штраф -20 (см. главу VIII «Бой», чтобы узнать больше о таком стиле боя). Персонаж должен обладать и талантом Парное оружие (Холодное), и талантом Парное оружие (Стрелковое), если он хочет использовать холодное и стрелковое оружие одновременно.

ПЛЕЧОМ К ПЛЕЧУ

Double Team

Персонаж привычен к сражениям парами, в которых два человека сокрушают врагов вместе. Сражаясь с врагом и имея на своей стороне Численное превосходство, персонаж получает дополнительный бонус +10 к проверкам Ближнего боя. Если оба персонажа, сражающиеся с врагом и имеющие Численное превосходство, имеют этот талант, бонус каждого возрастает до +20. Этот бонус является дополнением к обычному бонусу, полученному за Численное превосходство.

ПЛОТЬ СЛАБА

The Flesh is Weak

Требования: Имплантаты Механикус или Технодесантника

Тело персонажа претерпело значительную бионическую модернизацию – теперь он больше машина, нежели человек. Этот талант дает персонажу особенность Машина (см. стр. 145), что приносит количество очков Брони, равное тому, сколько раз персонаж приобретал этот талант. Этот талант можно брать несколько раз в соответствии с таблицами улучшения В этом случае записывайте, сколько раз этот талант был взят – например, Плоть слаба (3). Броня, предоставляемая этим талантом, не считается Примитивной и складывается с носимой броней

ПОДГОТОВКА КАРАУЛЬНОГО

Deathwatch Training

Требования: Адептус Астартес, член Караула Смерти

Все космодесантники Караула Смерти автоматически впадают в Праведный гнев (см. стр. 276), сражаясь с ксеносами. Им нет нужды подтверждать его, делая повторный бросок атаки.

ПОДРАЖАТЕЛЬ

Mimic

Вокс-синтезаторы, обучение или природный талант позволяют персонажу в точности подражать чужому голосу. Персонаж должен сперва изучать нужный голос хотя бы час и знать язык, на котором тот говорит. Из-

за физиологических различий и сложности большинства языков персонаж не может в точности копировать голоса ксеносов. Слушатели должны успешно пройти сложную (-10) проверку Проницательности, чтобы распознать обман. Если для изучения голоса своей цели персонаж использовал вокс-записи или разговор по средствам связи, а не слышал живую речь, сложность проверки падает до серьёзной (+0). Обман персонажа автоматически терпит неудачу, если слушатель может ясно видеть его.

ПОДСКОК

Leap Up

Требования: Ловкость 30

Физическая подготовка и скорость персонажа позволяют ему легко вскочить на ноги, будучи поваленным на землю. Персонаж может подняться на ноги в качестве Свободного действия.

ПОЛИГЛОТ

Polyglot

Требования: Интеллект 40, Общительность 30

Персонаж обладает врожденной способностью интуитивно понимать незнакомые ему языке. Персонаж считает все умения Языкознания Базовыми. Этот талант отражает не истинное знание языка, а лишь общее понимание, отчего проверки, использующие этот талант, получают штраф -10.

ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ

Last Man Standing

Требования: Стальные нервы

Пробудившееся у персонажа шестое чувство подсказывает ему, когда затихает смертоносный ливень вражеского огня. На персонажа не действует Подавление огнём, если оно ведётся Пистолетами и Лёгким оружием. Также персонаж добавляет +1 очкам Брони любого укрытия, защищающего его от стрелковых атак.

ПОТРОШИТЕЛЬ

Flesh Render

Требования: Адептус Астартес

Боевой брат обожает огромный урон, который может нанести врагу цепной меч и другое холодное оружие, способное разрывать плоть врагов. Нанося урон холодным оружием со свойством Разрывающее, персонаж бросает одну дополнительную кость урона и выбирает самый высокий результат. Если при броске на урон необходимо бросить несколько костей, обладатель этого таланта бросает только одну дополнительную.

Пример

Аверр, штурмовой десантник Караула Смерти, атакует хормаганта цепным мечом. Поскольку цепной меч Аверра обладает свойством Разрывающее, в дело вступает талант Потрошитель. Аверрус бросает 2к10 на урон (получая 9 и 5 на костях) и выбирает лучший результат (9).

ПРИЗЫВ К МЩЕНИЮ

Call to Vengeance

Требования: Адептус Астартес, Общительность 40

Когда космодесантник погибает в бою, один из его боевых братьев может вдохновить соратников отомстить за погибшего товарища. Если один из членов команды был убит или выведен из строя, боевой брат может потратить Полное действие и очко Судьбы, чтобы призвать оставшихся братьев отомстить за павшего. Персонаж может поднять свое оружие, бросая вызов и принося клятву ненависти, или провозгласить одну из литаний мщения. Как бы то ни было, это восстанавливает Сплочённость боевого брата и всех членов команды, находящихся в радиусе поддержки, до её первоначального значения.

ПРОСАНГВИНАЦИЯ

Prosanguine

Требования: Автосангвинация

Усилиями своей железной воли персонаж может ускорить работу встроенных автосангвинаторов. Потратив десять минут на медитацию и ритуальные песнопения, персонаж может пройти проверку Техпользования и, в случае успеха, снять 1к5 очков урона. Если персонаж выбрасывает 96-100, он перегружает свои имплантаты, отчего не может применять таланты Автосангвинация и Просангвинация в течении недели. Использование Просангвинации требует десяти минут медитации и ритуальных песнопений.

ПСИ-РЕЙТИНГ

Psy Rating

Персонаж – псайкер; игромеханически его сила измерится Пси-рейтингом, который может принимать значения от 1 до 10. Обладатель пси-рейтинга 1 – самый слабый псайкер из тех, что может привлечь внимание Схоластики Псайкана и Чёрных кораблей, а пси-рейтинг 10 обозначает одного из самых сильных псайкеров всего человечества. Библиарий начинает игру с пси-рейтингом 3, как подробно описано на странице 76 главы II «Специализации». См. главу VI «Психические силы», где подробно рассматривается механика их применения. Повышение пси-рейтинга персонажа означает, что персонаж раскрывает свой потенциал и становится всё более и более могущественным. Персонаж может приобретать этот талант несколько раз. Каждый раз, когда берется этот талант, пси-рейтинг персонажа увеличивается на +1. Увеличение пси-рейтинга в **Deathwatch** не даёт дополнительных психических сил.

ПСИХОСИЛА

Psychic Techniques

Группы талантов: см. главу «Психические силы»

Обучаясь, либо развивая природные способности, персонаж изучил дополнительную психическую технику. Приобретая этот талант, персонаж может выбрать одну новую психосилу из любой дисциплине, которую он знает, с ОО, равным или ниже, чем стоимость ОО таланта. Обратите внимание, что персонаж платит ОО за талант, а

не цену, указанную у самой психосилы. Этот талант можно приобрести несколько раз, всякий раз постигая новую технику[1].

ПУГАЮЩИЙ ГОЛОС

Disturbing Voice

В зловещем голосе персонажа слышится угроза, заставляющая других трепетать. Персонаж получает бонус +10 ко всем проверкам Запугивания или Допроса при использовании этого таланта, но получает штраф -10 к проверкам Общительности, когда не пытается никому угрожать – например, при общении с животными или детьми.

РАЗОРУЖЕНИЕ

Disarm

Требования: Ловкость 30

Прибегнув к отточенной технике боя или грубой силе, персонаж может вырвать оружие из рук врага. Для этого в ближнем бою персонаж может потратить полное действие на совершение Встречной проверки Ближнего боя. Если он победит в этой проверке, враг роняет своё оружие себе под ноги. Выиграв во встречной проверке на три или более ступеней, персонаж может отнять оружие у врага.

РЕЗОНАНСНЫЙ ВИЗГ

Feedback Screech

Требования: Имплантаты Механикус или Технодесантника

Персонаж может перегрузить свои вокс-синтезаторы, чтобы вызвать отвратительный шум, который шокирует и отвлекает других. Все незащищенные существа в радиусе тридцати метров, обладающие способностью слышать, должны пройти проверку Силы воли или потерять Полудействие в следующем ходу, поскольку они невольно реагируют на какофонический скрежет.

РИТУАЛ БЛАГОГОВЕНИЯ

Rite of Awe

Требования: Имплантаты Механикус или Технодесантника

Сам Омниссия благословил вокс-блок персонажа, позволив ему служить инфазвуковые литургии, что вселяют страх и трепет. Все люди в пределах пятидесяти метров, независимо от того, могут ли они слышать, получают штраф -10 к своим следующим проверкам умений. Игровые персонажи могут игнорировать воздействие этого персонажа, если пройдут проверку Силы воли. Издавая этот инфразвук, персонаж не может общаться никаким образом. Ритуал требует двух минут песнопений и прерывать её считается очень дурным тоном. Люди, у которых нет особых аументаций слуха, не могут слышать инфазвук, но все равно будут повергнуты в трепет, даже не понимая, что он исходит от персонажа.

1 Описание таланта конфликтует с базовой механикой получения психосил. Цена психосилы в ОО указана в описании конкретной силы.

РИТУАЛ ОСВОБОЖДЕНИЯ

Technical Khock

Требования: Интеллект 30

Благодаря долгой практике или знанию нужных ритуалов усмирения машинных духов, персонаж может устранить Осечку простым постукиванием по оружию или лёгким ударом руки. Один раз за раунд персонаж может снять Осечку с одного любого оружия в качестве Полудействия. Чтобы использовать этот талант нужно иметь возможность дотронуться (обычно резко и сильно) до необходимого оружия.

РИТУАЛ САНКЦИОНИРОВАНИЯ

Rite of Sanctioning

Требования: пси-рейтинг

Персонаж был обучен противостоять опасностям Варпа: его сопротивление было взвешено, измерено и найдено достаточным для санкционирования. Эта церемония меняет псайкера, и эти изменения отпечатываются на душе персонажа не меньше, чем клеймо санкционата – на его теле. Выберите один результат из таблицы психических феноменов, кроме результата «Прорыв Варпа» (см. стр. 213). Всякий раз, бросая кости по таблице, путешественник может заменить выпавший ему результат выбранным. Выпавший прорыв Варпа заменить нельзя.

РИТУАЛ СТРАХА

Rite of Fear

Требования: Имплантаты Механикус или Технодесантника

Панихиды, что тянут инфразвуковые вещатели персонажа вызывают ужас у слабых духом. Все люди в пределах пятидесяти метров, независимо от того, могут ли они слышать, считают персонажа имеющим особенность Страх (1). Ритуал требует Полудействия, что занимают песнопения на технолингве и немногие бы рискнули его прервать. Люди, у которых нет особых аугментаций слуха, не могут слышать инфразвук, но все равно будут повергнуты в ужас, даже не понимая, что он исходит от персонажа.

РИТУАЛ ЧИСТЫХ ПОМЫСЛОВ

Rite of Pure Thought

Требования: Имплантаты Механикус или Технодесантника

Персонаж заменил творческую половину своего мозга священными черепными аугментациями. Отныне он неспособен испытывать эмоции и знает лишь кристальную чистоту логики. Это избавляет его от воздействия Страха, Подавления огнём и делает глухим к эмоциональному давлению. Ведущий может лишить персонажа любых психических расстройств, что неприменимы к столь бесстрастному герою, и заменить их на подходящие равной серьёзности. Соратники персонажа могут счесть его равнодушным, но другие слуги Омниссии возрадуются его новообретённой свободе.

РОДСТВО С ВАРПОМ

Warp Affinity

Требования: пси-рейтинг

Персонаж имеет особую связь с Варпом, позволяющую боевому брату избегать самых скверных побочных эффектов, что вызывает использование сил Эмпиреев. Персонаж не может выбрать этот талант, если прошёл обряд санкционирования. При броске по таблице психических феноменов персонаж может перебросить выпавший результат, получив 1к5 очков Порчи.

СВЕТОНОСНЫЙ ЗАРЯД

Luminen Charge

Требования: Имплантаты Механикус или Технодесантника

Персонаж – хозяин своего тела, состоящего из священных механизмов и бренной плоти, позволяющей первым питать последнюю. Пройдя проверку Выносливости, персонаж может запитать энергией своих внутренних накопителей какой-либо механизм. Это требует одной минуты медитации и ритуального песнопения. Сложность проверки Выносливости зависит от механизма, который персонаж хочет запитать. Персонаж должен пройти проверку Выносливости, когда он использует эту способность, или получить уровень Усталости. Некоторые механизмы и устройства могут оказаться слишком сложными или энергоёмкими для того, чтобы их мог зарядить даже самый благословлённый Омниссией персонаж – решение всегда остаётся за мастером.

СВЕТОНОСНЫЙ РАЗРЯД

Luminen Blast

Требования: Имплантаты Механикус или Технодесантник

Омниссия благословил персонажа аугментическими проводниками, тянущимися вдоль костей его рук. Читая правильную литанию, персонаж может направить энергию, накопленную в конденсаторной катушке, по этим каналам и поразить ею врагов. Успех в проверке Дальнего боя позволяет персонажу атаковать одну цель в пределах десяти метров. Цель получает 1к10 плюс бонус Силы воли единиц энергетического урона со свойством Шоковое. Персонаж должен пройти проверку Выносливости, когда он использует эту способность, или получить уровень Усталости.

Использование таланта: атака, занимающая Полудействие

Сложность	Пример
Ординарная (+10)	Простая батарея, люминатор
Серьезная (+0)	Батарея лазгана, инфопланшет, терминал на мостике
Сложная (–10)	Батарея пробивного лазгана, электроника челнока, сервочереп
Тяжёлая (–20)	Батарея лазпушки, сервитор, гололит на мостике
Очень Тяжёлая (–30)	Ядро корабельного когитатора, машинный дух реактора, ксенотех

СВЕТОНОСНЫЙ УДАР

Luminen Shock

Требования: Имплантаты Механикус или Технодесантника

Сила конденсаторной катушки персонажа течёт через сеть индукторов внутри его плоти. Это позволяет персонажу направить эту энергию в свои удары. Сражаясь в ближнем бою или пребывая в Захвате, персонаж может поразить врага разрядом энергии. Светоносный удар наносит 1к10+3 единиц энергетического урона со свойством Шоковое. Персонаж должен пройти проверку Выносливости, когда он использует эту способность, или получить уровень Усталости.

Использование талантов: атака, занимающая Полудействие

СВИНЦОВЫЙ ДОЖДЬ

Storm of Iron

Требования: Адептус Астартес

При столкновении с многочисленным врагом боевой брат применяет отработанные боевые манёвры, создавая настоящий огневой шквал, что убивает и калечит противников десятками. Благодаря такому мастерству, боевой брат сталкивался с врагами многократно превышающими его числом и побеждал. При использовании огнемёта или стрельбе Короткими или Длинными очередями по врагу с особенностью Орда, боевой брат удваивает любой наносимый им урон Численности Орды. Например, если в обычных условиях атака боевого брата уменьшила бы Численность Орды на 5, с этим талантом он уменьшит её на 10.

СВЯЗИ

Peer

Требования: Общительность 30

Группы талантов: Адепта Сороритас, Адептус Арбитес, Адептус Астартес, Адептус Астра Телепатика, Адептус Механикус, Адептус Титаникус, Администратум, Астропаты, Вольный торговец, Имперская Гвардия, Имперский Флот, Инквизиция, Капитаны-хартисты, Навигаторы, Оффицио Ассасинорум, Планетарные губернаторы, СПО, Схола Прогениум, Схоластика Псайкана, Экклезиархия.

Персонаж знает, как иметь дело с определенной социальной группой или организацией. Он получает бонус +10 ко всем проверкам Общительности при взаимодействии с выбранной группой. Мастер и игрок могут решить дать персонажу этот талант, если это необходимо для приключения или кампании.

СМЕРТЬ С НЕБЕС

Death from Above

Требования: Адептус Астартес, Пилотирование (Прыжковый ранец)

Космодесантник, нисходящий в бой и оставляющий за собой огненный след – истинный ангел смерти, уничтожающий всех, кто стоит на его пути. Когда боевой брат совершает Натиск с использованием прыжкового ранца, его атака в ближнем бою наносит +1к10 единиц урона за каждые две степени успеха, до максимума в +2к10.

СНАЙПЕР

Sharpshooter

Требования: Дальний бой 40, Орлиный глаз

Твёрдая рука и острый глаз персонажа позволяют ему направлять свои выстрелы и удары точно туда, куда он хочет. Совершая Точечную атаку, персонаж не получает обычного штрафа -20. Эффект этого таланта заменяет эффект таланта Орлиный глаз.

СОКРУШИТЕЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ

Mighty Shot

Требования: Дальний бой 40

Персонаж знает слабые места любой брони или материала. Ему хватает меткости для того, чтобы его выстрелы ложились именно туда, где они нанесут наибольший урон. Персонаж добавляет +2 к урону, наносимому стрелковым оружием.

СОКРУШИТЕЛЬНЫЙ УДАР

Crushing Blow

Требования: Сила 40

Персонаж способен вкладывать всю массу тела в удары. Персонаж добавляет +2 к урону в ближнем бою.

СОПЕРНИК

Rival

Группы талантов: Адепта Сороритас, Адептус Арбитес, Адептус Астартес, Адептус Астра Телепатика, Адептус Механикус, Адептус Титаникус, Администратум, Астропаты, Вольный торговец, Имперская Гвардия, Имперский Флот, Инквизиция, Капитаны-хартисты, Навигаторы, Оффицио Ассасинорум, Планетарные губернаторы, СПО, Схола Прогениум, Схоластика Псайкана, Экклезиархия.

Этот талант отражает ярое соперничество и некоторую враждебность, разгоревшиеся между персонажем и определенной социальной группой или организацией. Он получает штраф -10 ко всем проверкам Общительности при взаимодействии с этой группой. Мастер и игрок могут договориться «наградить» персонажа этим талантом, если это необходимо для приключения или кампании. От него же можно избавиться с помощью элитного улучшения, если персонаж искупил свои грехи перед этой группой, а мастер с этим согласен.

СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ

Resistance

Группы талантов: Жар, Психосилы, Страх, Токсины, Холод.

Прошлое персонажа, его жизненный опыт, тренировки или просто природное упорство выработали в нем сопротивление к определенному виду воздействий. Каждый раз, беря этот талант, игрок должен выбрать, к чему конкретно он хочет получить сопротивляемость. Персонаж получает бонус +10 ко всем проверкам, сделанным для сопротивления выбранной группе эффектов. Мастер может одобрить определенные варианты или потребовать объяснения другим в прошлом персонажа.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ НА ОРУЖИИ АСТАРТЕС

Astartes Weapon Specialisation

Требования: Адептус Астартес, Владение оружием астартес

Космический десантник – знаток всего оружия астартес, но благодаря длительной практике и духовной близости он может стать настоящим мастером определённого оружия, сделав из него совершенное орудие уничтожения. Приобретая этот талант, игрок должен указать тип и класс оружия, например, «болтерное (пистолеты)» или «холодное (цепное)». Этот талант можно приобретать несколько раз для разных типов и классов оружия. При использовании указанного типа оружия, боевой брат никогда не получает штраф больше -30 при использовании оружия.

СПРИНТ

Sprint

Персонаж способен передвигаться очень быстро. Совершая Полное движение, персонаж может дополнительно преодолеть количество метров, равное своему бонусу Ловкости. При Беге персонаж удваивает Скорость передвижения на один раунд. Используя этот талант два хода подряд, персонаж получает один уровень Усталости.

СТАЛЬНЫЕ НЕРВЫ

Nerves of Steel

Долгие годы на полях битв научили персонажа сохранять хладнокровие, даже когда вокруг свистят пули. Персонаж может перебрасывать проваленные проверки Силы воли, сделанные для того, чтобы избежать Подавления огнём или освободиться от него.

СТЕНА СТАЛИ

Wall of Steel

Требования: Ловкость 35

Фехтовальное искусство персонажа настолько велико, что попытаться нанести ему удар – это всё равно что попытаться ударить невидимую стальную стену, ибо клинок персонажа всегда оказывается там, где нужно, чтобы отбить вражеский выпад. Персонаж может сделать одно дополнительное Парирование за раунд – фактически, этот талант даёт персонажу вторую Реакцию, которую можно использовать только для Парирования. Помните, что одну атаку можно попытаться Парировать только один раз.

СТРЕЛЬБА ОТ БЕДРА

Hip Shooting

Требования: Дальний бой 40, Ловкость 40

Этот персонаж настолько искусный стрелок, что может поражать цели, даже не глядя в прицел. За одно Полное действие персонаж может совершить Полное движение и одиночный выстрел (но не Короткую или Длинную очередь).

ТАЙНАЯ ПОЛОСТЬ

Concealed Cavity

Плоть или аугментации персонажа скрывают небольшой тайник. Это может быть полость, спрятанная под лоскутами кожи, или незаметный отсек в одном из имплантатов. Персонаж может скрыть в этой полости один маленький предмет размером с кулак. Чтобы обнаружить такой отсек требуется успех в сложной (-10) проверке Поиска. При использовании медицинского сканера или аускпика сложность проверки падает до ординарной(+10).

ТОЧНЫЙ УДАР

Precise Blow

Требования: Ближний Бой 40, Верный удар

Руки, глаза и оружие персонажа действуют как единое целое, нанося удары точно туда, куда он их нацелил. Совершая Точечную атаку холодным оружием, персонаж не получает обычный штраф -20.

ТРУДНАЯ МИШЕНЬ

Hard Target

Требования: Ловкость 40

Долгая жизнь, проведенная на линии огня, научила персонажа уклоняться и петлять на бегу, избегая вражеской стрельбы. Когда персонаж совершает действие Натиск или Бег, противники получают штраф -20 к проверкам Дальнего боя, предпринятым для того, чтобы поразить персонажа стрелковым оружием. Эти штрафы действуют до начала следующего хода персонажа.

УБИЙЦА ДЕМОНОВ

Slayer of Daemons

Поклявшись сражаться с потусторонним, персонаж стал погибелью всех порождений Варпа. Персонаж получает +10 к Ближнему юою и +2 к урону холодного оружия при сражении с демонами.

УДАР И ОТСКОК

Assassin's Strike

Требования: Ловкость 40, Акробатика

Природная ловкость персонажа и изящный боевой стиль превращают его в посланника смерти. Совершив атаку в ближнем бою, персонаж может предпринять проверку Акробатики и, в случае успеха, совершит Полудвижение в качестве Свободного действия. Враги не получают свободной атаки по такому персонажу. Эту способность можно использовать только один раз за раунд.

УЛИЧНЫЙ БОЕЦ

Street Fighting

Персонаж пережил кровавые схватки в глубинах подулья или в вонючих переулках полузатопленных жилых кварталов. Нанося Критический урон безоружной атакой или ножом, персонаж наносит дополнительно +2 очка урона.

УЛУЧШЕННЫЙ БИОНИЧЕСКИЙ КАРКАС

Enhanced Bionic Frame

Требования: Машинное облачение

И без того впечатляющее бионическое тело персонажа оснащается гироскопом, управляющим системой прицеливания, связанной с машинным духом. Персонаж получает особенность Автостабилизация (см. стр. 142).

УРАГАННЫЙ НАТИСК

Thunder Charge

Требования: Адептус Астартес

Боевой брат бросается в бой, используя свое бронированное тело как ещё одно оружие. Могучие мускулы и совершенный доспех делают рывок космодесантника подобным удару грома. Когда боевой брат совершает Натиск, перед тем как отыгрывать саму атаку, предпримите против цели Натиска атаку без оружия (подробнее см. стр. 277), что отображает столкновение жертвы с бронированным телом персонажа, рвущегося в бой. Эта атака автоматически может сбить противника с ног так же, как если бы боевой брат использовал действие Сбивание с ног (см. стр. 273). Как только эта атака будет отыграна, боевой брат может провести Натиск как обычно. Если боевой брат атакует Орду, он может нанести 1к5+1 безоружных атак против Орды.

ХИМИЧЕСКОЕ ОСКОПЛЕНИЕ

Chem Geld

Химическая или хирургическая операция, либо сильнейшая воля сделали персонажа невосприимчивым к большинству мирских соблазнов. Попытки соблазнения против него автоматически терпят неудачу, а проверки Обаяния становятся сложнее на одну ступень. Взятие этого таланта приносит персонажу одно очко Безумия.

ХОРОШАЯ РЕПУТАЦИЯ

Good Reputation

Требования: Общительность 50, Связи (с этой группой)

Группы талантов: Адепта Сороритас, Адептус Арбитес, Адептус Астартес, Адептус Астра Телепатика, Адептус Механикус, Адептус Титаникус, Администратум, Астропаты, Вольный торговец, Имперская Гвардия, Имперский Флот, Инквизиция, Капитаны-хартисты, Навигаторы, Оффицио Ассасинорум, Планетарные губернаторы, СПО, Схола Прогениум, Схоластика Псайкана, Экклезиархия.

Персонаж пользуется уважением членов некой социальной группы или организации. Персонаж получает дополнительный бонус +10 к проверкам Общительности при взаимодействии с этой группой. Этот талант складывается с талантом Связи, что даёт итоговый бонус +20. Мастер и игрок могут договориться присудить персонажу этот талант, если это необходимо для приключения или кампании.

ЧУТКИЙ СОН

Light Sleeper

Требования: Восприятие 30

Любой звук, шум или другое изменение условий среды легко могут вырвать персонажа из состояния дремоты. Даже во сне он не теряет бдительности. При проверках умения Бдительность и определении Ошеломления, персонаж всегда считается находящимся настороже, даже когда спит. К сожалению, сон персонажа всегда неглубок и часто прерывается, отчего он бывает не в лучшем настроении после подъёма.

ЧУТЬЁ ВАРПА

Warp Sense

Требования: пси-рейтинг, умение Псичувство, Восприятие 30

Чувства персонажа развились настолько, что наряду с тварным миром он стал способен воспринимать Варп, пусть и не без труда. Получив этот талант, он может использовать умения Псичувство за Полудействия, а не Полное.

ШАГ В СТОРОНУ

Step Aside

Требования: Ловкость 40, Уклонение

Ловким маневром персонаж может заставить пулю просвистеть мимо него, а клинком отбить удар противника, что рассечёт лишь воздух. Персонаж может сделать одно дополнительное Уклонение в раунд. По сути, это даёт персонажу вторую Реакцию, которую можно использовать только для Уклонения, совершая два Уклонения в ход. Тем не менее, от каждой атаки по-прежнему может делать только одно Уклонение.

ЭЛЕКТРИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Electrical Succour

Требования: Имплантаты Механикус или Технодесантника

Персонаж может направить священный поток энергии из своей конденсаторной катушки или другого источника энергии, чтобы исцелить свою плоть. Находясь в контакте с работающей, запитанной машиной или полностью заряженной батареей или энергоячейкой, персонаж может пройти ординарную (+10) проверку Выносливости. Успех снимает один уровень Усталости плюс один дополнительный уровень Усталости за каждую дополнительную степень успеха. Для применения этого таланта требуется минута медитации и ритуальных песнопений.

ЭЛЕКТРОПРИВОЙ

Electro Graft Use

Требования: Имплантаты Механикус или Технодесантника

Персонаж может использовать свой электропривой, чтобы подключаться к хранилищам данных и общаться с машинными духами. Это дает бонус +10 к проверкам Обыденного знания, Дознания или Техпользования при подключении к хранилищу данных.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ ЗАПАС

Energy Cache

Требования: Имплантаты Механикус или Технодесантника

Персонаж научился с большей эффективностью применять энергию, запасенную в его конденсаторной катушке. Персонаж больше не получает Усталости от использования Светоносного заряда, Светоносного удара и Светоносного разряда.

ЭТО ПРОСТО ЦАРАПИНА

Hardy

Требования: Выносливость 40

Крепкое телосложение персонажа позволяет ему быстрее восстанавливаться после травм и ранений. Проходя лечение или просто восстанавливаясь от ран, персонаж всегда снимает урон так, как будто был Легко ранен, невзирая на реальное количество понесенного урона.

ЯРОСТНЫЙ НАТИСК

Berserk Charge

Мало кто может остановить этого персонажа, рвущегося к врагу, ибо он вкладывает в свои удары всю силу и энергию. Когда персонаж устремляется в бой, немногие могут устоять перед ним. Если персонаж использует Натиск, он получает бонус +20 к Ближнему Бою, а не +10.

Космодесантники и Экклезиархия

Конфликт между Адептус Министорум и орденами Адептус Астартес длится тысячелетиями. Они борются за власть, как и любое из ведомств Империума. Но что важнее всего – их верования в корне различаются. Среди духовенства также нет единства в отношении к астартес. С одной стороны, космодесантники более других могут именоваться истинными сынами Императора. Они – Его творение и носят в себе Его генетический код. Они – созидатели Империума и величайшие защитники человечества. Верность космодесантников Императору непоколебима, и они готовы погибнуть, защищая его владения.

Однако ордены космодесанта не придерживаются учений Экклезиархии. Верования крайне широко отличаются от ордена к ордену, в различной степени обожествляя Императора и их примархов. Космодесантники имеют свои собственные традиции, церемонии и обычаи, и некоторые из них слишком варварские по сравнению с четко регламентированными обрядами Экклезиархии. Астартес почитают Императора как великого и одаренного человека, но не считают его богом, в том смысле, который проповедует Экклезиархия. Его кровь бежит по их венам, он – вершина человеческого вида, но он, без сомнений, лишь человек. Генетически созданные тела космодесантников настолько превосходят обычное человеческое тело, что астартес можно счесть отдельной расой. Мало кто может считать родственным себе чудовищных гигантов, способных плевать кислотой, раздавить человеческий череп одной рукой и практикуют кровавые жертвоприношения.

За тысячи лет был достигнут непростой компромисс – соглашение, которое подводило итог всем разногласиям. Экклезиархия не посылает своих исповедников и миссионеров на миры, принадлежащие космодесантникам, а ордены Адептус Астартес не мешают Адептус Министорум. Капелланы космодесанта получают свои драгоценные розарии от Экклезиархии как символ связи между этими организациями, но могут продолжать проповедовать братьям собственный вариант Имперской веры.

Время от времени это шаткое перемирие нарушалось, когда какой-нибудь особенно фанатичный кардинал или исповедник своими словами или делами пробуждал гнев орденов космического десанта. Эти междоусобицы обычно быстро разрешались, правда, не всегда без кровопролития, и между этими организациями вновь устанавливался относительный мир.

Особенности

«Оружие находится не только в руках воина. Оно в их крови, в костях и в их неукротимом духе. С таким оружием, как мы можем не победить?»

– приписывается лорду-солару Махарию

Умения и таланты оцифровывают способности и знания, полученные персонажем в течение всей жизни. Особенности же – это врождённые способности, приобретенные по праву рождения и видовой принадлежности. Иногда персонаж может получить особенности и в ходе игры, но почти никогда ему не будет дано выбирать. Как указано в **главе I «Создание персонажа»**, игровые персонажи получают некоторые особенности благодаря происхождению, полученному опыта или другим факторам, которые делают их теми, кто они есть.

Описание особенностей

Автостабилизация

Autostabilized

Тяжёлое оружие существа с этой особенностью всегда считается установленным на опору и может вести огонь Короткими и Длинными очередями без предварительной установки на опору за Полудействие.

Аморфное

Amorphous

Существо способно изменять форму своего тела, сжимая или расширяя его. Оно может менять размер на один шаг. Скорость существа при этом не меняется. Скорость передвижения такого существа всегда вычисляется, исходя из ополовиненного бонуса Ловкости (округлять вверх). Часто аморфные твари лишены обычных чувств и вынуждены полагаться на сверхъестественные, чтобы воспринимать происходящее вокруг.

Бестелесное

Incorporeal

Такие существа нематериальны и невесомы – они способны проходить сквозь предметы, в том числе сквозь стены и оружие. Бестелесные получают бонус +30 к Скрытности, что отражает их способность прятаться внутри предметов и передвигаться практически бесшумно.

Бестелесные существа невосприимчивы к обычному оружию – оно просто проходит сквозь них. Демоны, создания Варпа, другие бестелесные, психосилы и противники с психосиловым оружием могут нанести бестелесному свой обычный урон. В свою очередь, Бестелесное существо неспособно воздействовать на материальный мир, и потому также не может наносить урон «материальным» противникам, если у него нет особых способностей или талантов. Некоторые устройства способны удерживать бестелесных существ. Наиболее распространенный пример – корабельные поля Геллера или пустотные щиты. Сквозь него существа с этой особенностью пройти не могут.

Бронированное

Armour Plating

Существо заключено в броню, что увеличивает очки Брони на всех зонах на +2.

Варп-нестабильность

Warp Instability

Большинство варп-сущностей крайне ненадёжно связано с реальностью – зачастую они могут оставаться в ней лишь благодаря страху и крови, а потому их можно изгнать обратно в Имматериум, если нанести достаточно сильную рану их телесной оболочке. Если существо с этой особенностью получает урон и не наносит урона или не причиняет очков Безумия другим существам до конца своего следующего хода, оно должно пройти проверку Силы воли. В результате провала оно получает одну единицу урона плюс дополнительно одну единицу урона за каждую степень провала. Если при этом накопленный урон достигнет показателя ран этого существа или превысит его, сущность изгоняется обратно в Варп.

Демон (X)

Daemonic (X)

Демонические существа – порождения Варпа, способные приходить в реальный мир, благодаря огромной силе воли, непостижимому голоду или оккультным ритуалам. Получая урон, существа с этой особенностью увеличивают свой бонус Выносливости на число, указанное в скобках, так же как в случае со Сверхъестественными характеристиками (см. стр. 148). Эта прибавка складывается с другими возможными. Действие этой особенности не распространяется на урон, нанесённый психосиловым оружием, психическими силами, другими существами с особенностью Демон и святыми атаками. Также демоны невосприимчивы к болезням и ядам.

Дисциплина (орда)

Disciplined (horde)

Орда состоит из закалённых и дисциплинированных солдат, которые не паникуют и не бегут, даже если несут ужасные потери. Орда с этой особенностью не получают штраф -10 к проверкам Силы воли на Панику, если потеряла больше половины изначальной Численности. Кроме того, потеряв 75% начальной Численности она впадает в Панику только если провалит проверку Силы воли со штрафом -10, а не автоматически.

Таблица 4-3 Особенности

Особенность	Описание
Автостабилизация	Оружие существа всегда считается Установленным на опору
Аморфное	Существо бесформенно и медлительно
Бестелесное	Существо представляет собой невесомый призрак, неуязвимый для обычного оружия
Бронированное	Увеличьте очки Брони на +2
Варп-нестабильность	Существо должно наносить урон, иначе может вернуться в Варп
Демон	Невосприимчивость к болезням и ядам, удвоенный бонус Выносливости против обычного оружия
Дисциплина	Орду сложнее повергнуть в панику
Зверь	Автоматически проходит проверки Выживания, нужна проверка Силы воли, чтобы не сбежать боя
Инстинктивное поведение	Существо подчиняется определённым инстинктам
Копатель	Существо способно перемещаться, закапываясь в землю
Коренастое	Бонус +20 к сопротивлению Захвату и Сбиванию
Кровожадная толпа	Запаниковавшая Орда не убегает, а становится Неистовой и Бесстрашной
Летун	Существо может летать на любой высоте
Машина	Существо имеет дополнительную броню, невосприимчивости и сопротивляемости
Многорукое	Существо получает дополнительные атаки, +10 Выносливости, +10 к проверкам Силы для движения
Неумирающее	Существо невосприимчиво к эффектам среды и токсинам
Ночное зрение	Существо способно видеть в темноте
Одержимость	Существо может вселяться в других существ
Оружие Варпа	Атаки существа игнорируют броню и укрытия
Паникёр	Существу требуется проверка Силы воли, чтобы не запаниковать и сбежать
Парящее	Существо может парить на небольшой высоте
Ползун	Скорость существа рассчитывается по половине бонуса Ловкости, штрафов за ландшафт нет.
Порождение кошмаров	Существо невосприимчиво ко множеству факторов
Потустороннее	Невосприимчивость к Страху, Подавлению огнём, очкам Безумия и влияющим на разум эффектам
Прикосновение судьбы	НИП имеет очки Судьбы и может использовать Праведный гнев
Природная броня	Дополнительная броня
Природное оружие	Безоружные атаки существа наносят 1к10+БС Урона
Размер	Определяет физический размер существа
Регенерация	Проверка Выносливости для исцеления урона
Сверхъестественная скорость	Увеличьте бонус Ловкости в два раза, когда высчитываете Скорость
Сверхъестественная характеристика	Увеличивает бонус одной из характеристик
Сверхъестественные чувства	Невероятно тонкое восприятие окружающего пространства
Свирепый натиск	+3 к урону от Натиска
Связывание душ	Существо связано с определенной группой или сущностью, за счёт чего получает определённые преимущества

Таблица 4-3 Особенности, продолжение

Особенность	Описание
Синаптическое существо	Дарует талант Бесстрашие ближайшим тиранидам
Скоординированное отступление	Запаниковав, Орда организованно отступает, а не бежит
Слепое	Существо неспособно видеть
Смертоносное природное оружие	Природное оружие существа не считается Примитивным
Сокрушительное	Орда наносит дополнительный урон в ближнем бою
Странная физиология	Все попадания для этого существа считаются попаданиями в корпус
Страх	Существо заставляет противников пройти проверку Страха, чтобы избежать Шока и Безумия
Стрелковая муштра	Орда получает дополнительную стрелковую атаку
Тиранид	Существо невосприимчиво ко множеству факторов
Фазовое	Существо может становиться телесным или бестелесным за Полудействие
Четвероногое	Скорость передвижения существа равна БЛ x2
Эхолокация	Ощущает окружающее в радиусе 30 метров
Ядовитое	Ядовитая атака

ЗВЕРЬ

Bestial

Существо с этой особенностью звероподобно и склонно руководствоваться скорее инстинктами, нежели разумом. Независимо от того, насколько высоко значение Интеллекта существа, это все равно интеллект животного. Носитель этой особенности не обязан совершать проверки Выживания, находясь в привычной для себя среде обитания. Если это существо не загнано в угол и не умирает от голода, оно обязано пройти **серьёзную (+0) проверку Силы воли** при ранении, испуге или если оно было застигнуто врасплох. В случае провала проверки, существо пытается убежать.

ИНСТИНКТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ (ТИРАНИДЫ)

Instinctive Behaviour (Tyranid)

Тиранид с этой особенностью оторван от Разума улья и вынужден действовать в соответствии со своими инстинктами. Если существо, наделённое Инстинктивным поведением, будет подчиняться своим инстинктам, если его не сопровождает тиранид с особенностью Синаптическое существо. Конкретный тип Инстинктивного поведения указывается в скобках. Существуют следующие варианты:

Кормёжка: инстинкт требует, чтобы существо питалось плотью, кровью и костями, в тщетной попытке утолить бесконечный голод. Существо будет пытаться найти любое живое биологическое существо не-тиранида, напасть на него и съесть. В этом состоянии существо получает таланты Бесстрашие и Неистовство. То же самое относится к ордам с этой особенностью, не находящимся под влиянием Синаптического существа.

Укрытие: инстинкты существа требуют искать укрытие, прятаться и выживать. Тиранид будет пытаться бежать и найти укрытие любым способом, который позволяет обстановка. Например, на космическом корабле он может попытаться пролезть в систему воздуховодов. В любом бою существо пытается сбежать и будет атаковать только если все пути к спасению или выживанию окажутся отрезаны. Если Орда с этой особенностью не находится под влиянием Синаптического существа, она автоматически впадает в Панику (см. слом Орды на странице 414).

Преследование: инстинкт существа состоит в том, чтобы оставаться невидимым, находить добычу, убивать ее, кормиться, и начинать новую охоту. В этом состоянии существо получает умение Скрытность (Лов) +10. Он не будет нападать, если не может застать врагов врасплох или находится в меньшинстве. Прикончив врага, существо съедает его и прячется. Орда с этой особенностью автоматически впадает в Панику (см. стр. 414), и отдельные существа разбегаются, чтобы найти укрытия, из которых можно начинать охоту.

КОПАТЕЛЬ (X)

Burrower (X)

Существа, обладающие этой особенностью, могут передвигаться сквозь твёрдые объекты, прокапывая себе путь. Число в скобках указывает их скорость при перемещении подобным образом. Некоторые твари могут прокапываться через почву, камень, песок, а иные – даже через металл. При копании существо оставляет за собой тоннель. Персонажи, обладающие Размером меньше, чем копатель, могут свободно двигаться по тоннелю. В конце каждого раунда бросайте к100 – при выпадении 50 или ниже тоннель за копателем обрушивается.

Особенность: Имплантаты Механикус

Персонаж – слуга Машинного бога, посвященный в тайны жречества Марса, благодаря чему ставший вместилищем следующих имплантатов:

Электропривой

Небольшой разъём, присоединённый к нервной системе носителя, позволяющий ему подключаться к священным механизмам напрямую. Электропривой может выглядеть очень по-разному – как черепной шунт, пальцевый щуп или позвоночный разъём – это зависит от мира-кузницы.

Электуировки

Металлические кожные имплантаты, размером примерно с ладонь, для непосвященного кажущиеся обычными татуировками. Электуировки внедрены в нервную систему носителя, где их питает энергия эманаций плоти и священных механизмов конденсаторной катушки. Специальное обучение позволит применять эту энергию разными способами.

Респираторный блок

Респираторный блок включает трубки, провода, вокс-решетки или другие аугметические детали, заменяющие шею и верхнюю часть груди. Блок очищает воздух, предоставляя бонус +20 к сопротивлению переносимым по воздуху токсинам и газовому оружию. Респиратор также содержит вокс-синтезатор, способный передавать голос различными способами.

Кибермантия

Конструкция из металла, кабелей и импульсных излучателей, вживлённых в позвоночник и нижнюю часть грудной клетки. По мере подключения новых имплантатов она действует как подкожное крепление. Многие из членов культа Механикус относятся к кибермантии как к «истинной плоти».

Конденсаторная катушка

Накопитель энергии, внедрённый в кибермантию. Он способен хранить энергию и создавать различные виды полей. Катушки бывают различных типов – от небольших кристаллических стеков до громоздких гальванических элементов. Обученный носитель катушки умеет применять накопленную в ней энергию множеством способов.

Черепной контур

Система взаимосвязанных процессоров, имплантатов и кортикальных микросхем, призванных улучшить умственные возможности носителя. Большая часть деталей расположена снаружи, в кожухах, привинченных к черепу, но некоторые вживляются непосредственно в мозг.

КОРЕНАСТОЕ

Sturdy

Коренастое существо трудно сдвинуть с места. Оно получает +20 к проверкам, сделанным для того, чтобы сопротивляться действиям Захват и Сбивание с ног, а также таланту Нокдаун.

КРОВОЖАДНАЯ ТОЛПА (ОРДА)

Blood Soaked Tide (Horde)

Орда с этой особенностью балансирует на грани сумасшествия. Кровожадные безумцы, из которых она состоит, лишь в бою имеют силу процветать. Когда Орда проваливает проверку Силы воли, чтобы избежать паники (или если с ней происходит что-то, что автоматически вызывает Панику, см. стр. 414), Паники не происходит – вместо этого Орда получает таланты Бесстрашие и Неистовство.

ЛЕТУН (X)

Flyer (X)

Существо с этой особенностью обладает природными способностями к полету, которую дают ему огромные кожистые крылья, странные энергии Варпа или газовые мешки. Число в скобках указывает скорость, с которой существо летает. Это число заменяет бонус Ловкости существа при вычислении его скорости во время полёта. Подробно правила на полёт даны в **главе VII «Игровой процесс»**.

МАШИНА (X)

Machine (X)

Существа с этой особенностью состоят из неорганических материалов, более прочных, чем слабая и податливая плоть. Машины не дышат, им не вредит вакуум, сверхнизкие температуры и любые психические эффекты, влияющие на разум, а их очки Брони применяются против огненного урона. Также машины имеют количество очков Брони (равное числу в скобках) на всех зонах попадания. Эти очки складываются с носимым защитным снаряжением, но не с Природной бронёй.

МНОГОРУКОЕ (X)

Multiple Arms (X)

Существо обладает более чем одной парой рук. Оно увеличивает значение Выносливости на +10 и получает бонус +10 к проверкам Силы, включающим такие движения, как Лазанье и Плавание. Наконец, существо может использовать действие Множественная атака, чтобы совершать две атаки в свой ход. Если существо также обладает талантом Быстрая атака или Молниеносная атака, эта особенность увеличивает количество атак, которые существо совершает действием Множественная атака, на +1.

НЕУМИРАЮЩЕЕ

Undying

Существо имеет странную и непостижимую физиологию. На него не оказывают эффекта болезни, яды и токсины. Ему не нужно дышать, и оно может выжить даже в вакууме.

Ночное зрение

Dark Sight

Существа с этой особенностью нормально видят даже в полной темноте и никогда не получают штрафов за ведение боя в слабо освещенных или вовсе неосвещенных местах.

Одержимость

Possession

Некоторые духи и создания Варпа способны вселяться в тела смертных. Это куда более жуткий и болезненный процесс, чем любой вид контроля разума или даже чем присущая сильнейшим псайкерам способность «надевать» чужое тело. Создание Варпа почти срастается со своей жертвой, дабы получить возможность пребывать в нашем мире. Игромеханическая сторона такого явления подробно описана ниже, но обстоятельства и природа сущности может быть совершенно различными. Учтите, что эти правила неприменимы для демонхостов – призванных и укрощенных особыми ритуалами демонов, помещенных в живые вместилища. Эти существа используют свои собственные правила.

Атака одержимостью

Существо должно находиться в нескольких метрах от предполагаемой жертвы и потратить Полное действие. Существо и его цель каждый раунд предпринимают Встречную проверку Силы воли до тех пор, пока кто-то из них не наберет на пять ступеней успеха больше чем противник – результаты, набранные в каждом раунде, складываются. Победа жертвы в этом состязании означает, что ей удалось справиться с «вторженцем», и тот не может пытаться вселиться в неё ещё двадцать четыре часа. Кроме того, неудачливый «вселенец» получает 1к10 единиц энергетического урона, от которого не спасают ни очки Брони, ни бонус Выносливости. Победа «вселенца» означает начало одержимости.

Эффекты одержимости

Вселившаяся в чужое тело сущность получает полную власть над своей жертвой и может управлять ей как захочет, не обращая внимания на боль и увечья (а то и вовсе специально калечить или изменять тело жертвы, повинуясь минутному капризу). Вселившаяся сущность использует свои показатели Интеллекта, Восприятия, Силы воли и Общительности, свой пси-рейтинг и психосилы, а также свои «интеллектуальные» умения и таланты (и не может применять «интеллектуальные» умения и таланты жертвы). Сила и Выносливость жертвы возрастают на +10, а количество ран – на 1к10. Также «вселенец» может при помощи успешной проверки Интеллекта, прочесть воспоминания своей жертвы или воспользоваться её умениями. В случае демонической одержимости, жертва имеет немалый шанс немедленно мутировать и получать новые мутации с течением времени.

Последствия одержимости

Если вселившуюся сущность удалось изгнать из тела жертвы, а последней – пережить эту процедуру, она немедленно получает +1к10 очков Безумия, а её Выносливость и Сила воли навсегда понижаются на 2к10.

Оружие Варпа

Warp Weapons

Существо с этой особенностью обладает оружием, которое частично является нематериальным и потому способно игнорировать такие мирские вещи как доспехи или укрытие. Атаки существа с этой особенностью не обращают внимания на физическую броню, если она не изготовлена из психоактивных материалов или иным образом не защищена от Варпа. Защитные поля действуют как обычно.

Паникёр

Stampede

Каждый раз, когда существо с этой особенностью проваливает проверку Силы воли, оно бросается вперед, уничтожая все на своём пути до тех пор, пока источник опасности не сбежит или не будет затоптан. Каждый, кто окажется на пути получает одно попадание Природным оружием существа (или просто 1к5+бонус Силы единиц ударного урона, если у существа нет этой особенности). Впавшее в панику существо заражает своим примером других носителей этой особенности. Это состояние продолжается до тех пор, пока источник опасности не скроется с глаз паникера или по истечении 1к10 минут (что раньше).

Парящее (X)

Hoverer (X)

Эти существа обладают ограниченной способностью к полету – они неспособны подниматься над землей выше двух метров. Число в скобках обозначает скорость существа при полёте. Оно заменяет бонус Ловкости существа при вычислении его скорости во время полёта. Подробно правила на полеты даны в **главе VII «Игровой процесс»**.

ПОЛЗУН

Crawler

Черви, змеи и прочие подобные им существа, не ходят, а ползают или скользят. Скорость таких существ снижена вдвое (округлять вверх), но они никогда не получают штрафов за передвижение по пересечённой местности.

ПОРОЖДЕНИЕ КОШМАРОВ

Stuff of Nightmares

Некоторые варп-сущности настолько чудовищно могущественны, что их воплощенным в материальном мире телам практически невозможно нанести урон. Такие существа невосприимчивы к ядам, болезням, эффектам окружающей среды, им не нужно дышать, им не вредит Кровотечение и Оглушение, а также эффекты Критического урона, кроме тех, что убивают на месте, если они не были вызваны психическими силами, психосиловым оружием или святыми атаками.

ПОТУСТОРОННЕЕ

From Beyond

Разум существа не скован мелочными человеческими пристрастиями и давно покинул зыбкую почву здравомыслия. Существо невосприимчиво к эффектам Страха, Подавления огнём, эффектам Безумия и психическим силам, способным затуманить разум, смутить его или взять под контроль.

ПРИКОСНОВЕНИЕ СУДЬБЫ (X)

Touched by Fates (X)

Этот НИП обладает количеством очков Судьбы, равным числу в скобках. Он может использовать их так же, как живой игрок, и может даже сжигать их, чтобы избежать смерти (по решению мастера). Также атаки этого НИП подчиняются правилам Праведного гнева.

ПРИРОДНАЯ БРОНЯ (X)

Natural Armour (X)

Это существо обладает жёсткой шкурой или экзоскелетом, защищающим его от некоторых атак. В скобках указывается число очков Брони, что получает существо на все зоны попадания. Эта броня складывается с носимым защитным снаряжением, но не с броней, предоставляемой особенностью Машина.

ПРИРОДНОЕ ОРУЖИЕ

Natural Weapon

Это существо обладает острыми когтями, клыками, иглами или иным природным оружием, которым может терзать своих врагов. Существо всегда считается вооружённым холодным оружием, что наносит 1к10+бонус Силы урона. Существо наносит свои атаки, совершая проверку Ближнего Боя, но не может Парировать своим Природным оружием. Обладателя Природного оружия нельзя разоружить, а на самое оружие не работает свойство Силовое поле – предполагается, что у существа достаточно клыков или когтей, чтобы не обращать внимания на парочку потерянных. Природное оружие всегда считается имеющим свойство Примитивное.

Таблица 4-6: Размер

Размер	Модификатор	Скрытность	Базовое движение
Крошечный	-30	+30	Бонус Ловкости -3
Маленький	-20	+20	Бонус Ловкости -2
Небольшой	-10	+10	Бонус Ловкости -1
Средний	0	0	Бонус Ловкости
Крупный	+10	-10	Бонус Ловкости +1
Большой	+20	-20	Бонус Ловкости +2
Огромный	+30	-30	Бонус Ловкости +3

РАЗМЕР (X)

Size (X)

Группа особенностей: Крошечный, Маленький, Небольшой, Крупный, Большой, Огромный

Все существа могут быть разделены по размеру на категории, приведённые в **таблице 4-6**. Размер предоставляет собой модификатор, показывающий насколько существу легко прятаться, передвигаться незаметно и насколько легко или тяжело врагу будет попасть по нему в бою (При расчёте Скорости передвижения существа, сначала примените модификатор размера и только потом – остальные модификаторы от черт и талантов). Человек – существо Среднего размера.

РЕГЕНЕРАЦИЯ (X)

Regeneration (X)

Существа с этой особенностью исцеляются очень быстро. Каждый раунд в начале своего хода существо может предпринять проверку Выносливости, чтобы восстановить себе количество ран, равное числу, указанному в скобках. Убитое существо теряет эту особенность.

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННАЯ СКОРОСТЬ

Unnatural Speed

Существо движется с невероятной скоростью. При расчёте Скорости передвижения существа его бонус Ловкости удваивается (уже после воздействия иных особенностей и факторов, в частности, Размера).

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА (X)

Unnatural Characteristic (X)

Одна или несколько характеристик существа очень высоки. Каждый раз, когда эта особенность приобретается, выбирайте характеристику и удваивайте ее бонус. Например, существо с Силой 41 обычно имеет бонус Силы 4. С этой особенностью бонус Силы увеличивается до 8. Персонаж может получить эту особенность несколько раз. Каждый раз вы можете выбрать новую характеристику или одну ранее выбранную. При выборе одной и то же характеристики её множитель повышается на единицу – от ×2 до ×3, ×4 и так далее. Эта особенность не изменяет Скорость передвижения.

Пример

Космический десантник с Силой 42 имел бы бонус Силы 4 (ведь именно столько десятков в значении его Силы). Однако, поскольку у него есть Сверхъестественная Сила (x2), его фактический бонус Силы равен 8 (4×2=8). Важно отметить, что дополнительная прибавка +20 к Силе от силовой брони учитывается после этого умножения. При ношении силовой брони бонус Силы космодесантника равен 10 (4×2=8, 8+2=10). А одиночная способность Сила Астартес (см. стр. 244) позволяет космодесантнику совершать поистине героические подвиги, используя свое сверхчеловеческое телосложение. Это увеличивает множитель на 1 (до ×3), поэтому при использовании этой способности космический десантник с Силой 42 будет иметь бонус Силы 14 (4×3=12, 12+2=14).

В случае успеха во Встречной проверке этот бонусный множитель прибавляется к количеству степеней успеха. Если персонаж уже имеет особенность Сверхъестественная характеристика и каким-то образом получает ещё одну, связанную с той же характеристикой, то её множитель просто увеличивается на 1. Например, если космический десантник с «родной» Сверхъестественной Силой (×2) использует силовой кулак, который также удваивает бонус Силы пользователя, то в итоге его бонус Силы будет утроен, а не увеличен вчетверо.

Когда персонаж проходит проверку умения, основанного на Сверхъестественной характеристике, базовая сложность проверки понижается на один уровень за за каждую единицу множителя сверх первой до максимума +30. Например, архимагос Вольтаик имеет кортикальный имплантат времён Тёмной эры технологий, дающий ему Сверхъестественный Интеллект (×3). Магос собирается отремонтировать повреждённый плазменный реактор, используя умение Техпользование. Обычно это будет **очень тяжелая (-30)** проверка, но благодаря Сверхъестественному Интеллекту сложность уменьшается на две ступени до **сложной (–10),** (минус одна ступень за ×2 и ещё минус одна за × 3).

В случае успеха по встречной проверке Сверхъестественной характеристики, количество степеней успеха возрастает на множитель характеристики. В случае ничьей в такой встречной проверке побеждает обладатель Сверхъестественной характеристики.

Например: Гарм Фелбуд борется с чудовищем со щупальцами из болот Сумрака. У Гарма Сила 40, а у болотной твари – Сила 33 и Сверхъестественная (×2). Гарм получает 20 (это две степени успеха), а тварь – 30. Это обычный успех, но, к сожалению, она добавляет две степени успеха благодаря множителю ×2, так что встречная проверка сводится к ничьей. Вот только ничья означает победу болотной твари, поскольку у нее есть Сверхъестественная Сила, а у старого бедного Гарма нет!

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЕ ЧУВСТВА (X)

Unnatural Senses (X)

Существо может воспринимать окружающую реальность, используя не только зрение или слух, но и иные, более совершенные органы чувств – например, чувствительные волоски на коже или другие, не менее необычные органы. Эта особенность подразумевает указание дистанции (обычно пятнадцать метров), на которой эти чувства работают – она указана в скобках.

СВИРЕПЫЙ НАТИСК

Brutal Charge

При совершении Натиска существа с этой особенностью наносят +3 очка урона. Орда с этой особенностью при совершении Натиска наносит +1к10 очков урона.

СВЯЗЫВАНИЕ ДУШ

Soul Bonded

Душа этого существа связана с какой-то высшей сущностью или существом, что даёт некоторую степень защиты. Когда существо получает эту особенность, необходимо выбрать, с кем будет связана его душа. Многие имперские псайкеры, особенно астропаты, духовно связаны с Императором, а колдуны Хаоса – с одной из Губительных сил. Когда существо с этой особенностью вынуждено делать броски по таблице **прорывов Варпа** (см. стр. 214), оно бросает дополнительный к10. Значением, выпавшим на этой дополнительной кости, существо может заменить значение, выпавшее на кости десятков либо кости единиц, брошенных для определения результата.

Каждый псайкер с этой особенностью должен выбрать один из следующих эффектов: 3к10 очков Безумия, постоянная слепота, постоянная потеря 1к10 очков одной характеристики или случайная мутация. В дополнение к этому, такой псайкер пребывает в огромном долгу перед сущностью, с которой связан, что, несомненно, влечет за собой всевозможные обязанности и другие последствия.

СИНАПТИЧЕСКОЕ СУЩЕСТВО (ТИРАНИД)

Synapse Creature (Tyranid)

Тиранид с этой особенностью – это узел, из которого контролирующая и объединяющая сущность Разума улья направляет действия других тиранидов. Присутствие синаптического существа в бою даёт талант Бесстрашие всем остальным тиранидам, а также «отключает» особенность Инстинктивное поведение у тех существ, которые ею обладают (подробнее см. на стр. 144). Если необходим точный радиус действия этого эффекта, его можно считать равным десятикратному бонусу Силы воли существа.

СКООРДИНИРОВАННОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ (ОРДА)

Fighting Withdrawal (Horde)

Даже будучи разбита, эта Орда не убегает, но проводит тактическое отступление, которое не дает её истребить. Когда Орда с этой особенностью впадает в Панику, она не бежит, двигаясь со скоростью Спринта, а отступает с любой подходящей скоростью движения. Орда также продолжает наносить стрелковые атаки, пока отступает.

СЛЕПОЕ

Blind

Слепые существа всегда автоматически проваливают все проверки, основанные на зрении и все проверки Дальнего боя. Кроме того, они получают штраф -30 на все проверки Ближнего боя и другие, связанные с необходимостью видеть противника.

СМЕРТОНОСНОЕ ПРИРОДНОЕ ОРУЖИЕ

Deadly Natural Weapon

Это существо способно голыми руками ломать пласталь и пробивать броню. Оно обладает всеми преимуществами особенности Природное оружие, но атаки им больше не имеют свойства Примитивное.

СОКРУШИТЕЛЬНОЕ (ОРДА)

Overwhelming (Horde)

Существа, составляющие Орду, способны окружать врагов и расправляться с ними, нанося тысячи порезов. Орда с этой особенностью всегда получает +1к10 урона в ближнем бою, если её Численность равна или превышает 20.

СТРАННАЯ ФИЗИОЛОГИЯ

Strange Physiology

Существо с этой особенностью имеет необычную, чужеродную или совершенно странную анатомию. Все попадания считаются попаданиями в корпус. Когда существо получает количество урона, равное количеству ран (или превышающее его), оно погибает.

СТРАХ (X)

Fear (X)

Существо с этой особенностью обладает жутким внешним видом. Варпа. Особенность Страх имеет уровень (обозначаемый числом в скобках), показывающий, насколько пугающе существо. Как Страх воздействует на космодесантников описано на странице 316.

СТРЕЛКОВАЯ МУШТРА (ОРДА)

Fire Drill (Horde)

Орда состоит из солдат, которые обучены поливать врага скоординированным залповым огнём. Орда с этой особенностью всегда может провести ещё одну стрелковую атаку в дополнение к тем, которые она обычно делает.

ТИРАНИД

Tyranid

Существо является разновидностью тиранидов; всепоглощающей инопланетной расы, управляемой Разумом улья, который связывает всех тиранидов. Тираниды невосприимчивы ко всем эффектам Подавления огнём, психических сил и способностей Варпа, влияющих на разум, холода, жары, болезней и ядов, включая воздействие оружия со свойством Отравленное.

ТЕНЬ В ВАРПЕ (ТИРАНИД)

Shadow in the Warp (Tyranid

Тираниды заполняют Варп вокруг себя всеобъемлющим облаком помех, что излучает Разум улья. Любой псайкер не-тиранид, который пытается использовать психическую силу

в радиусе, равном Силе воли существа с этой особенностью в метрах, получает штраф -20 на проверки для использования психических сил (см. стр. 211 в **главе VI «Психосилы»**)

ФАЗОВОЕ

Phase

Существо с этой особенностью может переходить в бестелесное состояние, превращаясь в подобие парящего призрака, что может проходить через твёрдые объекты и преграды любых типов. В качестве Полудействия, существо может получить черту Бестелесное или, наоборот, вернуться в материальное состояние.

Для фазовых существ есть дополнительные ограничения. Такие создания не могут пересекать психически заряженные или святые преграды, а также поля Геллера, пустотные щиты и другие энергетические поля, созданные для применения в открытом космосе или манипулирования Варпом.

ЧЕТВЕРОНОГОЕ

Quadruped

Существа с большим количеством ног могут передвигаться быстрее своих двуногих собратьев. При расчёте Скорости передвижения их бонус Ловкости удваивается. Эта особенность предназначена и для тех существ, что передвигаются на задних лапах, а передними помогают себе, раздвигая высокую растительность или очищая путь. Если у существа шесть ног, то при расчёте Скорости передвижения, его бонус Ловкости утраивается, если восемь – возрастает вчетверо и так далее.

ЭХОЛОКАЦИЯ

Sonar Sense

Существо с этой особенностью воспринимает окружающее, испуская высокочастотный звук, отражение которого позволяет точно определять положение любого твёрдого объекта в радиусе тридцати метров. Другие существа, оказавшись в зоне действия эхолокации, способны при помощи **сложной (-10) проверки Бдительности** расслышать тонкий писк.

ЯДОВИТОЕ (X)

Toxic (X)

Это существо ядовито и может занести врагу яд своей атакой – при этом жертва должна пройти проверку Выносливости. Также яд может разносится через прикосновение к коже существа или даже через его дыхание – в этом случае, чтобы пострадать от яда, достаточно находится рядом с тварью. Проваленная проверка приносит жертве 1к10 очков урона, от которого не спасает броня. Токсины некоторых существ могут обладать иным эффектом – он указан в описании каждого конкретного существа.

V

АРСЕНАЛ

РЕКВИЗИЦИЯ

•

СЛАВА

•

КАЧЕСТВО

•

ОРУЖИЕ

•

БРОНЯ

•

СНАРЯЖЕНИЕ И РЕЛИКВИИ

•

СИМВОЛИКА ОРДЕНА

•

АУГМЕНТИКА

Глава V: Арсенал

«История нашего ордена – в этом болтере. Двенадцать раз он переходил от павшего брата к наследнику. Пусть подвиги, что он совершит в твоих руках, будут достойны его»

– сержант Келик из Ультрадесанта, принимая разведчика в 10-ю роту

Каждый космодесантник – оружие сам по себе, могучий защитник, которому сам Бог-Император доверил оберегать Человечество. Его святой долг – сражаться с любым противником в любом краю галактики; порой боевые братья встречают столь ужасных врагов, что одно осознание того, что подобные создания существуют, сломило бы простого смертного. Но на битву с ордами кошмарных тварей астартес выходят с оружием, столь же совершенным и проверенным веками, как их геносемя. Космический десант хранит частицу могущества, которым когда-то обладал Империум, и его снаряжение отражает это. Арсеналы орденов полнятся лучшим оружием и доспехами в Империуме, достойными наследия Адептус Астартес.

Ресурсы, которыми обладает Караул Смерти, превосходят даже возможности других орденов. В арсеналах его крепостей можно найти снаряжение, созданное мастерами-оружейниками на погибель ксеносам, дары других орденов и Инквизиции, сокровища, извлечённые из тайного хранилища «Омега» и даже трофеи многотысячелетней войны с чужаками.

Реквизиция

«Победа – это лишь прелюдия к новой битве»

– максима Кровавых Воронов

Хотя оружейные Эриоха и разбросанных повсюду станций Караула хранят вдосталь самого разного снаряжения, они отнюдь не бездонны. Магистр кузни должен следить, что все ликвидационные команды Рубежа были достойно вооружены для битв с врагами человечества. Даже для того, чтобы обеспечить должные запасы боеприпасов для болтеров, требуется постоянная бдительность и тайные линии снабжения. Замену терминаторскому доспеху можно искать годами, а клинок-реликвию, которым прямо сейчас сражают воинов огня тау, не пустишь в ход против тирана улья. Таким образом, Караул Смерти вынужден распределять ресурсы между ликвидационными командами, в зависимости от того, с какой угрозой тем придётся столкнуться.

Деньги и титулы для космодесантников ничего не значат – Караул Смерти даёт им всё необходимое, чтобы выполнить долг. Ресурсы для каждой операции выделяет капитан Караула, инквизитор или иной облечённый властью человек. Его решение отражается в количестве очков Реквизиции, выделенных для каждого задания. Каждый отправленный на это задание боевой брат получает равное количество очков Реквизиции, которые может потратить на то, чтобы снарядиться. Тем сложнее поставленная задача, тем лучше ликвидационная команда сможет вооружиться. Обычное задание имеет уровень Реквизиции 50 – впрочем, операции, связанные с длительной обороной планет, могут обладать и уровнем 200. Если ликвидационная команда не согласна с установленным уровнем, её командир может попытаться убедить вышестоящего, но на постоянные споры и возражения никто не посмотрит благосклонно.

У каждого предмета есть цена в очках Реквизиции. Стоимость всего выбранного боевым братом снаряжения не должна превышать доступное ему для этой операции количество очков Реквизиции. Эти очки можно тратить только и непосредственно для выполнения полученного задания – непотраченные очки не сохраняются и не переносятся в будущие приключения, а их количество не возрастает в зависимости от успеха прошлых заданий. Ликвидационная команда может сложить выданные им очки, чтобы получить некий важный для всех предмет или нечто особенно ценное для одного из своих воинов. Если не указано обратного, стрелковое оружие всегда обладает достаточным количеством обычных боеприпасов; взрывчатка (в том числе, гранаты и ракеты) и другие расходники также выдаются в количестве, которого хватит до конца задания. Однако цена специальных боеприпасов подразумевает лишь один магазин таковых. Запрошенное снаряжение всегда должно быть возвращено после завершения операции. Также существуют предметы, которые обычно нельзя затребовать, тем не менее, имеющие цену в очках Реквизиции – это сделано для того, чтобы боевые братья могли соизмерять цены, если захотят получить вспомогательное или дополнительное оружие или подсчитать цену знакового снаряжения.

Пример
Брат Гидеон (апотекарий) и брат Эльдан (опустошитель) – Уважаемые боевые братья. Инквизитор Квист отправляет их на операцию, сложность которого она обозначила как «Ксенос Аббревио Интермедис». Ведущий сообщает, что это задание имеет уровень Реквизиции 60. Гидеон запрашивает штормболтер (20 очков) и два магазина патронов «Адское пламя» (30 очков). Эльдан же, будучи опустошителем, полагается на свой тяжёлый болтер, но запрашивает гравиподвес (25 очков) и систему вокс-управления (15 очков) для него. Таким образом, у Гидеона остаётся 10 очков Реквизиции, а у Эльдана – ещё 20.

Поразмыслив, они решают, что на операции им понадобится большая огневая мощь и складывают оставшиеся у них очки, чтобы запросить для Эльдана более мощное тяжёлое оружие. Они хотят получить плазменную пушку, но для этого необходим уровень Славы «Заслуженный», так что братья останавливаются на лазпушке, на которую Эльдан и устанавливает запрошенные гравиподвес и систему вокс-управления.

Таблица 5-1 Доступность и Реквизиция

Доступность	**Примерное значение Реквизиции**
Повсеместное	1
Изобильное	2
Распространённое	3
Обычное	4-5
Среднее	6-8
Скудное	9-14
Редкое	15-20
Очень редкое	31-30
Чрезвычайно редкое	31-50
Почти уникальное	51-70
Уникальное	71+

Слава

«У этого корабля долгая и великая история. С благословения Императора, и мы добавим к ней несколько строк до тех пор, пока наши души не отправляться к Нему. Но не будем забывать, что к славе ведут храбрость и честь. Слава, которой ищут лишь для своих корыстных целей – это дурная слава»

– брат Пеллас, принимая командование «Громогласным»

Не только сложность задания определяет, чем из арсеналов Караула Смерти сможет вооружиться боевой брат. У Адептус Астартес немало оружия, само право обладать которым нужно заслужить. Слава – это показатель, что отображает положение боевого брата в Карауле Смерти и, отчасти, в родном ордене. Воина, уже совершившего множество подвигов, с радостью встретят в любой ликвидационной команде. И наоборот – боевой брат может присоединиться к Караулу Смерти ещё ничем не прославившись, но вернуться в свой орден героем.

Во многом положение боевого брата среди новых товарищей по Караулу зависит скорее от его деяний, чем от ранга в родном ордене. Уровень Славы отображает то, какое оружие командиры готовы доверить космодесантнику. Персонаж может запрашивать только те предметы, для которых обладает равным или более высоким уровнем Славы (см. **таблицу 5-2**). Слава боевого брата растёт, когда он доказывает Караулу свои умения службой, самоотверженностью и победами. О том, как выполненные задания влияют на Славу, подобнее описано в **главе VII «Игровой процесс».**

Кроме того, Слава служит мерилом исполнения обязательств ордена перед Караулом Смерти. Традиция гласит, что, если боевой брат погибнет до того, как срок его службы пройдет, орден пришлёт ему равную замену.

Валюта в сорок первом тысячелетии

В погоне за богатством человечество постоянно состязается само с собой – от обитателей подульев, что охотятся на крыс по переулкам, до вольных торговцев, конфликтующих из-за торговых путей и сражающихся с бесконечной бюрократией. Космический десант ведёт более важные битвы, и орден снабжает каждого боевого брата всем необходимым. Астартес почти не используют денег, коими измеряют своё богатство в Империуме, и которые различаются не меньше чем планеты и общества, в которых они имеют хождение. В секторе Каликсида, тесно связанным с Ахилловым крестовым походом, обычной валютой служат тронные золотые, в которых подсчитывается выплачиваемая десятина.

В системе **Dark Heresy** низовые агенты Инквизиции используют именно такие деньги, но высокопоставленные агенты Трона в погоне за еретиками больше полагаются на собственное Влияние. Исследователи из **Rogue Trader** обладают похожей механикой – Уровнем дохода, отображающим их власть и влияние. То, насколько легко будет получить нужный товар или услугу благодаря влиянию или звонкой монете, в обеих игровых системах определяется уровнем Доступности нужного предмета или услуги.

Если боевому брату понадобится какой-то предмет, из описанных в **Dark Heresy** или **Rogue Trader**, игрок может свериться с **таблицей 5-1 «Доступность и Реквизиция»,** чтобы прикинуть, сколько очков Реквизиции может стоить нужный предмет. Для определённых предметов мастер может также установить требования к уровню Славы. В любом случае, ни агенты Трона, ни вольные торговцы не смогут просто так получить или легко использовать снаряжение Адептус Астартес.

Таблица 5-2 Слава

Показатель Славы	Уровень Славы
0-19	**Новичок**: вы совсем недавно принесли клятвы верности Караулу Смерти.
30-39	**Уважаемый**: пролитой кровью вы показали свою храбрость и мастерство.
40-59	**Заслуженный**: защищая человечество, вы завоевали немало побед
60-79	**Прославленный**: ваша слава шагает вперед вас, а ваши подвиги известны боевым братьям по всему Рубежу.
80+	**Герой**: и в вашем ордене, и за его пределами ваше имя служит образцом силы и доблести.

Качество

«Хорошее оружие похоже на хороший план. И то, и другое отлично послужат тебе»

– комиссар Хольт

Качество товаров и услуг в Империуме бывает самым разным – встречаются и настоящие шедевры ручной работы, и грубые поделки, что штампуют тысячами. Но давать отборным воинам Адептус Астартес дурное оружие глупо и расточительно. Их снаряжение поистине им под стать. Лишь губернаторам целых планет и богатейшим благородным семействам может посчастливиться владеть сокровищем, что сможет сравниться с самым обычным снаряжением Адептус Астартес. Выдающееся же оружие – даже по меркам космодесанта – обычно создают старшие артефакторы почитаемых кузниц. Внешний вид таких сокровищ отражает посвященный ему труд и владеть таким дозволяется лишь самым достойным боевым братьям. Такое оружие превосходят только истинные шедевры исключительного качества, детища магистров кузниц, на которых они не жалеют ни многих лет, ни лучших материалов.

Предметы выдающегося и исключительного качества надёжнее обычных – ведущему решать, как это отразиться в игромеханике. Для оружия и брони изменения, что накладывает качество, описаны ниже, но для всего остального различия не так легко определить. Ведущий вправе снизить сложность проверок, в которых используются предметы лучшего качества, если пожелает. Считается, что всякий предмет – среднего качества, если не указано обратного.

Оружие

"Да не важно, где я его достал. Важно то, что это – настоящий болтер космического десантника. Проклятый? Только, если ты попадёшься с ним в руках. Давай, я покажу, как славно он работает"

– последние слова Эдвина Дайса, торговца оружием с Металики

Deathwatch открывает перед игроками ошеломительно широкий арсенал. Всё оружие делится на несколько групп, включающее множество типов как стрелкового, так и холодного – всё, что угодно, от простой дубинки до плазменной пушки. Всё запрошенное оружие предоставляется вместе с кобурой или чехлом.

Каждое оружие имеет свой профиль, в котором указаны описанные ниже характеристики, важные для мастера и игроков:

Название: как оружие называется.

Класс: указывает, к какому классу относится оружие: экзотическое, холодное, метательное, пистолеты, лёгкое, тяжёлое или станковое.

- **Холодное** оружие используется в ближнем бою. При использовании такого оружия, персонаж добавляет свой бонус Силы к наносимому урону.
- **Метательное** оружие приводится в движение исключительно мускульной силой. Это метательные ножи, топоры, копья и так далее. Метательное оружие не может использоваться в ближнем бою (если используется, то считается импровизированным оружием). При использовании метательного оружия вы добавляете свой бонус Силы к наносимому урону (за исключением взрывчатки – например, гранат).
- **Пистолеты** – одноручное стрелковое оружие, которое также может использоваться в ближнем бою, с помощью действия «Стандартная атака» – в таком случае необходимо предпринять проверку Дальнего боя, а оружие будет считаться стрелковым во всех смыслах (в том числе для определения того, действие каких талантов будет на него распространяться). Однако, при использовании пистолета в ближнем бою, стрелок не получает бонусов и штрафов за расстояние или прицельное снаряжение. Пистолеты со свойством Разлёт, при стрельбе в рукопашном бою, считаются стреляющими В упор только для определения количества попаданий.
- **Лёгкое** оружие обычно необходимо держать двумя руками. Его можно держать и одной, но это наложит штраф -20 на попадание. Персонаж в силовой броне астартес не получает такого штрафа.
- **Тяжёлое** оружие всегда требуется держать двумя руками. Кроме того, оно должно иметь опору, чтобы не получать штрафов на попадание – сошки, треногу или даже подоконник или мешок с песком (а то и плечо стрелка в случае реактивных гранатомётов).

Таблица 5-3 Качество и Реквизиция

Улучшение качества	Множитель Реквизиции	Требуемая Слава
От среднего до выдающегося	×1,5	Уважаемый
От выдающегося до исключительного	× 1,5	Заслуженный
От среднего до исключительного	× 2	Заслуженный

Стрельба из тяжёлого оружия без опоры налагает штраф -30 на попадание и не позволяет стрелять Короткими и Длинными очередями.

- **Станковое** – это тяжёлое оружие, слишком большое и мощное, чтобы его мог носить человек. Для того, чтобы нормально его применять, необходимы соответствующие таланты категории Владения тяжёлым оружием, а также подходящая платформа (например, терминаторская броня или боевая техника). К этому классу относятся и некоторые виды холодного оружия – например, цепной кулак.

Дальность поражения: это число показывает насколько далеко из оружия можно прицельно стрелять (в метрах). Короткая дистанция стрельбы составляет половину этого числа, а Дальняя равна удвоенной Дальности поражения (бонусы и штрафы за дальность описаны на странице 279 **главы VIII «Бой»**). Из оружия нельзя стрелять в цели на расстояние более чем в четыре раза превышающее Дальность поражения.

Скорострельность (СкС): показывает, сколько патронов/зарядов оружие выпускает при стрельбе Короткими или Длинными очередями, и может ли вообще бить очередями. Скорострельность оружия указывается тремя символами. Первый показывает, может ли оружие стрелять одиночными (О). Второе и третье – числа, показывающие, сколько патронов/зарядов оружие тратит при стрельбе Короткой и Длинной очередью. Если вместо числа стоит прочерк – оружие не может вести огонь в этом режиме. Кроме того, у оружия могут быть и особые режимы огня – в таком случае, каждый будет отдельно указан в профиле. Персонаж должен выбрать, в каком режиме он будет стрелять, перед тем как атаковать.

Урон: тяжесть причиняемых оружием повреждений и их вид. В случае Критического урона, он бывает: Энергетическим (Э), Ударным (У), Резаным (Р) или Взрывным (В).

ББ (Бронебойность): отображает, насколько хорошо оружие пробивает броню. Когда выстрел или удар этого оружия попадает по цели, уменьшите очки Брони в зоне попадания на величину Бронебойности. Результат меньший 0 считается как 0 (т. е. броня защиты не даёт). Затем подсчитайте урон как обычно. Например, если из оружия с Бронебойностью 3 попадают по цели с 5 очками Брони, считается что против такого попадания у цели только 2 очка Брони. Помните, что Бронебойность не работает против защитных полей, но влияет на укрытия.

Маг (Магазин): сколько патронов/зарядов содержит оружие, будучи полностью заряжено.

Пер (Перезарядка): сколько действий занимает перезарядка оружия. Обычно это Полу (полудействие) или ПД (полное действие). Перезарядка некоторых видов оружия может занимать несколько раундов (и требовать Длительного действия). Количество раундов отображается числом, например, «2 ПД» означает, что перезарядка займёт два Полных действия.

Свойства: здесь указываются особые свойства оружия – например, радиус взрыва выпущенного снаряда или необходимость перезарядки между залпами.

Вес: указывает, сколько весит оружие, обычно в килограммах.

Рек (Реквизиция): минимальный уровень Славы, при котором можно получить оружие. Если стоит прочерк, то предмет может получить любой желающий.

Слава: Минимальный уровень Славы, на котором этот предмет можно приобрести. Если уровень не указан, предмет может реквизировать любой персоанж.

Особая выдача снаряжения

Мастер вправе просто выдать ликвидационной команде особый предмет, оружие или иное снаряжение, если сочтёт это уместным.

Рождённые в тысячах кузниц

Караул Смерти получает оружие из великого множества разных источников. Бесчисленные миры-кузницы, фабрики и артефакторы трудятся, обеспечивая тысячу орденов Адептус Астартес, а каждый орден отправляет часть своих богатств Карауду. У этих подношений нет стандартов, и не найти ни списка миров, с которых несущим Долгий дозор поступает оружие, ни перечня видов такого оружия. Хотя болтер паттерна «Годвин» – самый распространённый среди Астартес, он далеко не единственный. Космические Волки нередко используют паттерн «Фенрис», а Гвардия Ворона предпочитает грозовые когти модели «Когти ястреба». Невозможно описать всё разнообразие оружия, что хранят арсеналы Караула, ни даже малую его толику. Поэтому ниже приведено оружие, снаряжение и броня лишь самых расхожих моделей.

ОРУЖИЕ АСТАРТЕС

Подобно тому, как космодесантники отличны от простых смертных, так и их оружие стоит наособицу от того, что применяют другие люди. Многие модели имперского оружия – это просто лучше всего удавшиеся попытки скопировать оружие астартес, снизив его размеры и мощь насколько, чтобы с ним могли управляться простые смертные. Конечно, такие поделки не могут сравниться с оригиналами. За прошедшие тысячелетия кузницы разных орденов внесли свои изменения в модели создаваемого снаряжение, подобно тому как воин оставляет на ноже немало отметин, прежде чем передать его другому боевому брату. Тем не менее, большинство основных видов оружия (и некоторое особенно редкое) стояли на вооружении Империума со времён Первого основания, а древнее – значит лучшее.

Предметы, в названии которых есть слово «астартес» созданы специально для космодесантников. Их размер, вес, технологическая база сильно отличаются от похожего оружия, что применяют другие организации. Обычным людям будет очень сложно раздобыть (и использовать) снаряжение астартес.

СВОЙСТВА ОРУЖИЯ

Некоторое оружие наделено особыми свойствами – например, оно может наносить особый урон или накладывать некие эффекты. Ниже приведен список наиболее широко используемых свойств.

БРИТВЕННОЙ ОСТРОТЫ

Razor Sharp

Некоторые виды оружия или типы боеприпасов могут проникнуть прямо через броню, стоит только попасть в нужное место. Если владелец такого оружия набрал две или более степени успеха при атаке, то при расчёте атаки показатель Бронебойности оружия удваивается.

ВЗРЫВ (X)

Blast (X)

Ракеты, гранаты и некоторое другое оружие при попадании взрываются, поражая всё вокруг. При расчете попадания из такого оружия поражёнными считаются все, кто находится в X метрах от точки, куда пришлось попадание, или ближе. Зона попадания и урон рассчитывается для каждого пострадавшего отдельно.

ГИРОСТАБИЛИЗОВАННОЕ

Gyro-Stabilised

На таком оружии (обычно на конце ствола) установлен небольшой блок автоматической стабилизации. Пусть он и не столь силён как гравиподвес, но может поддерживать оружие под наилучшим для стрельбы углом. Гиростабилизованное оружие не меняет возможную дальность поражения оружия, но цели, находящиеся дальше, чем на Дальней дистанции считаются находящимися на Дальней дистанции. Тяжёлое оружие с этим свойством снижает штраф за стрельбу без установки на опору до -20.

ГРОМОЗДКОЕ

Unwieldy

Огромное, тяжёлое и неухватистое, это оружие совершенно не годится для искусного фехтования. Его нельзя использовать для Парирования.

ДЫМОВОЕ

Smoke

Это оружие не наносит урон, а формирует густые облака, создающие укрытие. Попадание из оружия с этим свойством создаёт дымовую завесу в точке попадания с радиусом в 3к10 метров. Эта завеса держится 2к10 раундов, или, при неблагоприятных погодных условиях (см. эффекты дыма на странице 279), менее.

ЗАЖИГАТЕЛЬНОЕ

Flame

Зажигательное оружие создаёт конус огня в радиусе поражения. В отличие от остального оружия, огнемёты имеют всего одно значение Дальности поражения и затапливают огнём её всю. Стрелку не нужно проходить проверку Дальнего боя – он просто жмёт на гашетку. Зона поражения огнемёта – конус, с углом с тридцать градусов и длиной, равной Дальности поражения оружия. Все попавшие в зону поражения, должны пройти проверку Ловкости или получить обычный урон оружия. Если они получили урон, то должны пройти ещё одну проверку Ловкости или загореться (последствия сего описаны на странице 292). Укрытия не защищают от атак из Зажигательного оружия.

Обычно, при стрельбе из оружия без соответствующего таланта Владения оружием или из тяжёлого оружия без установки на опору, стрелок получает штраф к проверке Дальнего боя (-20 и -30 соответственно). В случае с Зажигательным оружием если стрелок не обладает соответствующим талантом, все в зоне поражения получают бонус +20 к проверке Ловкости при попытке уклониться от его огня. Этот бонус увеличивается до +30 если оружие тяжёлое, и при этом не установлено на опору.

НАДЁЖНОЕ

Reliable

Основанное на проверенной временем технологии, такое оружие редко подводит. Когда Надёжное оружие даёт Осечку, сделайте бросок 1к10 – Осечка происходит, только если выпадет десятка; любой другой результат считается простым промахом.

НАКАЧКА

Recharge

Из-за взрывоопасной природы боеприпасов, либо особенностей конструкции, такое оружие вынуждено делать паузы между выстрелами. После выстрела оружие должно провести раунд в покое и не может стрелять. Де-факто, персонаж может использовать оружие только каждый второй раунд.

НЕСБАЛАНСИРОВАННОЕ

Unbalanced

Обычно таким громоздким, неухватистым и часто тяжёлым удобно наносить удары, но защищаться и парировать вражеские намного сложнее. Это оружие накладывает штраф -10 при Парировании.

ОБЕЗДВИЖИВАЮЩЕЕ

Snare

Такое оружие предназначено для запутывания врага. Получив попадание из такого оружия, жертва должна пройти проверку Ловкости или оказаться обездвиженной. В свой ход она может пройти проверку Силы (чтобы разорвать путы) либо Ловкости (вывернуться из них). Цель считается Беспомощной, пока не освободится.

ОБОРОНИТЕЛЬНОЕ

Defensive

Оборонительное оружие, такое как щиты, предназначено для блокирования атак, но использовать его для атак затруднительно. Оборонительное оружие дает бонус +15, когда используется при Парировании, и штраф -10, когда им атакуют.

ОГЛУШАЮЩЕЕ

Concussive

Некоторые виды оружия при попадании порождают оглушительный взрыв или ударную волну. Получившая попадание таким оружием цель должна пройти проверку Выносливости со штрафом, равным -10 × X, где X – количество степеней успеха в атаке. Если цель провалит проверку, она будет Оглушена на один раунд. Защита слуха даёт +10 к этой проверке, но не отменяет ударной волны. Если цель получила от этого оружия количество урона превышающее свой бонус Силы она также падает наземь.

ОПУСТОШИТЕЛЬНОЕ (X)

Devastating (X)

Это оружие настолько разрушительно или оказывает такой психологический эффект, что мало какой отряд сможет сохранить боеспособность после попадания из него. Попадание таким оружием наносит одно дополнительное очко урона Сплочённости врага, независимо от того, сколько обычного урона нанесло это попадание. Этот урон Сплочённости складывается с уроном Сплочённости, вызванным нанесённым уроном и другими обстоятельствами. Если целью является Орда, успешное попадание из этого оружия дополнительно уменьшает её Численность на X.

ОСВЯЩЁННОЕ

Sanctified

Урон, нанесенный Освященным оружием, считается святым уроном, который оказывает определенное воздействие на некоторых демонических и варп-существ. Все оружие с этим свойством должно быть либо выдающегося, либо исключительного качества.

ОТРАВЛЕННОЕ

Toxic

Некоторое оружие наносит урон токсинами и ядами. Если персонаж получил урон от оружия с этим свойством (после вычета брони и бонуса Выносливости), он должен пройти проверку Выносливости со штрафом -5 за каждое полученное от этой атаки очко урона. Провал приносит 1к10 единиц ударного урона (не снижаемого бронёй и бонусом Выносливости).

ПЕРЕГРЕВАЮЩЕЕСЯ

Overheats

Некоторое оружие склонно к перегревам. Причиной тому может быть неудачная конструкция или нестабильные сверхгорячие боеприпасы. Если при атаке выпадает 91 или больше, оружие перегревается. Державший его получает обычный урон от оружия (считается энергетическим) с Бронебойностью 0 в руку (для одноручного оружия – в руку, в которой оружие было, для двуручного рука определяется случайным образом). Владелец может избежать урона бросив оружие – это требует Свободного действия. Независимо от того, бросил стрелок перегретое оружие или нет, оно должно охлаждаться целый раунд – в этот и следующий раунд его нельзя использовать. Оружие с этим свойством не даёт Осечек, но всякий эффект, обычно вызывающий Осечку, заставляет это оружие перегреться.

ПРИМИТИВНОЕ

Primitive

Грубое и простое оружие хоть и смертоносно, но малоэффективно против современной брони. Против ударов Примитивного оружия удваиваются очки Брони, если только броня также не обладает свойством Примитивное. Не-примитивная броня удваивает свои очки Брони до уменьшения Бронебойностью.

ПРОВЕРЕННОЕ (X)

Proven (X)

Оружие с этим свойством наносит тяжёлые увечья противнику. Любое значение, полученное при броске на урон, меньшее чем X, это оружие считает равным X. Например, оружие со свойством Проверенное (3) в вопросах подсчёта урона, считает результаты 1 и 2 равными 3. Кости, на которых выпали результаты ниже X, не перебрасываются – они просто считаются равными X.

РАЗЛЁТ

Scatter

Стандартные боеприпасы этого оружия разбрасывает при выстреле, что позволяет рвать в клочья врагов на близком расстоянии, но снижает урон при стрельбе издалека. При стрельбе В упор каждые две степени успеха означают ещё одно попадание (см. таблицу 8-2 «Множественные попадания» на стр. 269). Однако на более дальних дистанциях разброс снижает эффективность. При стрельбе на Дальную или Сверхдальнюю дистанцию, удвойте очки Брони цели.

РАЗРЫВАЮЩЕЕ

Tearing

Такое оружие – жестокое орудие убийства, как правило, состоящее из множества быстро движущихся зубов, которые разрывают плоть и кости, или просто вырывают из тела огромные куски. Определяя урон от такого оружия, игрок бросает одну дополнительную кость и отбрасывает наименьшее значение.

РАЗ ЯЩЕЕ (X)

Felling (X)

Часто для расправы над сильнейшими врагами необходимо особое оружие или специальные патроны, способные пробивать даже самую крепкую шкуру. При расчете урона от Разящего оружия, уменьшите бонус Сверхъестественной Выносливости цели на X. Так Разящее (1) аннулирует Сверхъестественную Выносливость (×2) и превращает Сверхъестественную Выносливость (×3) в Сверхъестественную Выносливость (×2).

Пример

Брат Аргос стреляет из своего болтера (заряженного патронами «Мщение») в тирана улья. Тиран обладает Сверхъестественной Выносливостью (×3), что повышает его бонус Выносливости с 5 до 15. Однако, патроны «Мщение» обладают свойством Разящее (1), а это означает, что при подсчёте урона от этой атаки бонус Выносливости улья тирана составит всего 10 (5 x 2 = 10), а не 15.

СБАЛАНСИРОВАННОЕ

Balanced

Некоторые виды оружия (особенно ножи и мечи) сконструированы так, чтобы вес рукояти уравновешивал вес клинка – это упрощает фехтование. Сбалансированное оружие даёт бонус +10 к проверкам Ближнего боя при Парировании этим оружием.

СИЛОВОЕ ПОЛЕ

Power Field

Ударную часть такого оружия окутывают силовые поля, дающие ему огромную силу. Бонусы силового поля к Урону и Бронебойности уже включены в профиль такого оружия. Когда персонаж успешно использует силовое оружие для парирования, у него 75%-ый шанс уничтожить оружие нападающего. На оружие со свойствами Оружие Варпа или Природное оружие воздействие этого свойства не распространяется.

СПАРЕННОЕ

Twin-Linked

Простой способ увеличить огневую мощь – дать оружию два ствола! Спаренное оружие представляет собой две одинаковых единицы оружия, соединенных вместе и стреляющих одновременно. При стрельбе из Спаренного оружия персонаж получает бонус +20 к попаданию и расходует в два раза больше боеприпасов. Кроме того, оружие может нанести один дополнительное попадание если при броске атаки наберётся две и более степени успеха. Однако, время перезарядки оружия удваивается.

ТОЧНОЕ

Accurate

Некоторые виды оружия созданы для точного поражения целей и бесподобны в умелых руках. Оружие даёт дополнительный бонус +10 к Дальнему бою, когда стрелок использует действие Прицеливание. Этот бонус складывается с бонусом, что предоставляет само Прицеливание. Кроме того, прицелившись и выстрелив одиночным из Точного лёгкого оружия, персонаж наносит дополнительные +1к10 единиц урона за каждые две степени успеха (до максимума в +2к10 единиц дополнительного урона).

Таблица 5-4 Эффекты ЭМ-поля

Бросок	Сила поля
20 или менее	**Незначительная**: поле не оказывает никакого заметного воздействия.
21-40	**Слабый сбой**: любые действия, требующие работы с технологическими устройствами (в том числе стрельба из оружия, не имеющего свойства Примитивное, проверки Техпользования и любые физические действия персонажей, облаченных в силовую броню) получают штраф -10. Скорость передвижения для носителей силовой брони падает на 1.
41-60	**Сильный сбой**: любые действия, требующие работы с технологическими устройствами (в том числе стрельба из оружия, не имеющего свойства Примитивное, проверки Техпользования и любые физические действия персонажей, облаченных в силовую броню) получают штраф -20. Скорость передвижения для носителей силовой брони падает на 3. Холодное оружие, оснащенное высокотехнологичными частями, действует как аналогичное ему Примитивное оружие.
61-80	**Мёртвая зона**: технологичные устройства в зоне ЭМ-поля перестают действовать. Силовая броня обесточивается, последствия чего описаны в **таблице 5-13 «Критические эффекты блока питания»**. Персонажи, обладающие хотя бы одним кибернетическим заменителем внутренних органов, получают один уровень Усталости за каждый раунд, что они проводят в мёртвой зоне. Холодное оружие, оснащенное высокотехнологичными частями, действует как аналогичное ему Примитивное оружие.
81-100	**Длительная мёртвая зона**: то же, что и обычная мёртвая зона.

Стрелковое оружие

Шквальное

Storm

Подобное оружие стреляет с невероятной скоростью – как правило, благодаря двум стволам. Это свойство удваивает количество попаданий в цель и количество расходуемых боеприпасов. Например, при стрельбе из такого оружия Длинной очередью, каждая степень успеха приносит два дополнительных попадания (при этом общее количество попаданий не может превышать удвоенное количество выстрелов из этого оружия в режиме Длинной очереди).

Шоковое

Shocking

Шоковое оружие может выводить противника из строя мощной волной энергии. Цель, которая получила хотя бы одно очко урона от этого оружия, должна пройти проверку Выносливости, но получает бонус +10 за каждое очко Брони в зоне попадания. Если цель проваливает эту проверку, то будет Оглушена на количество раундов, равное количеству степеней провала.

ЭМИ (X)

Haywire (X)

Подобное оружие нарушает работу механизмов, используя электромагнитное излучение или микроволны и поражая все в радиусе X метров – например, оружие со свойством ЭМИ (3) накрывает область радиусом в три метра. Бросьте к10 по **таблице 5-2 «Эффекты ЭМ-поля»** (добавляя любые модификаторы от оружия) чтобы определить силу воздействия. Поскольку поле рассеивается медленно, сила его воздействия уменьшается на один шаг каждый раунд, до тех пор, пока не станет незначительным.

Яростное

Volatile

Это оружие таит в себе огромный потенциал и способно наносить чудовищный урон. Если при определении урона от такого оружия выпадает 10, то персонаж автоматически впадает в Праведный гнев, нанося ещё 1к10 единиц урона. Если результат второго броска также 10, то возможен дальнейший урон (см. **Праведный гнев** на стр. 276).

Болтерное оружие

Если думая о внешности космического десантника, простые имперские подданные рисуют в уме силовую броню, то думая о его ярости, они представляют болтер. Мощный и универсальный болтер – излюбленное оружие Адептус Астартес, что выдаётся каждому новичку, когда его принимают в разведчики. Хотя в Империуме существуют и дрянные модели болтеров, столь чтимые имперскими чиновниками и знатью, большинство образцов такого оружия ведёт свою родословную от болтеров космического десанта. Жестокое и громогласное болтерное оружие поистине ужасает в любых руках, но никто не владеет им с таким смертоносным мастерством как Адептус Астартес.

Болтеры выпускают активно-реактивные боеприпасы, называемые болтами, настроенные так, чтобы взорваться сразу после проникновения в цель, тем самым, причинив максимальный ущерб. Болтеры – великолепное оружие, чье капризные механизмы, однако, требуют искусного обслуживания и применения надлежащих ритуалов и благословений. Стандартный болтерный снаряд калибра .75 снабжен сверхплотным бронебойным ядром и диамантиновым наконечником. Караул Смерти обычно использует различные боеприпасы для различных целей, таких как пробивание брони или тихое устранение цели, не выдающее стрелка. Для использования болтерного вооружения персонаж должен иметь талант Владение пистолетами (Болтерные), Владение лёгким оружием (Болтерное) или Владение тяжёлым оружием (Болтерное).

Болт-пистолет астартес

Astartes bolt pistol

Болт-пистолет столь же разрушителен, как и его полноразмерный собрат, но его недостатки – малый магазин и пониженная скорострельность. Однако такие пистолеты идеально подходят опустошителям, когда нужно подстрелить врага, подобравшегося слишком близко, или штурмовым десантникам, использующим специальные боеприпасы Караула Смерти.

Таблица 5-5: Стрелковое оружие

Название	Класс	Дальн.	СкС	Урон	ББ	Маг.	Пер.	Свойства	Вес	Рекв.	Слава
Болтерное оружие											
Болт-пистолет астартес	Пистолет	30 м.	О/3/—	2к10+5 В	5	14	ПД	Разрывающее	5,5	5†	–
Болтер астартес («Годвин»)	Лёгкое	100 м.	О/2/–	2к10+5 В	5	28	ПД	Разрывающее	18	5	–
Болтер Астартес («Сталкер»)	Лёгкое	200 м.	О/–/–	2к10+5 В	5	24	ПД	Точное, Разрывающее	17	15	Уважаемый
Комбиоружие астартес	Лёгкое	100 м.	О/2/4	2к10+5 В	5	28	ПД	Разрывающее	25	15	Уважаемый
Тяжёлый болтер астартес	Тяжёлое	150 м.	–/–/10	2к10+10 В	6	60	ПД	Разрывающее	68	20	–
Штормболтер астартес	Лёгкое	100 м.	О/2/	2к10+5 В	5	60	2 ПД	Шквальное, Разрывающее	26	20	Уважаемый
† Когда берётся в качестве дополнительного оружия											
†† Этот профиль отражает «болтерную» часть комбиоружия. Второй ствол имеет СкС О/–/– и Магазин 1, а все прочие характеристики соотвествуют обычному оружию нужного вида.											
Плазменное оружие											
Плазменная пушка астартес	Тяжёлое	150 м.	О/–/–	2к10+11 Э	10	16	5 ПД	Взрыв (1), Яростное	70	30	Заслуженный
Плазмаган астартес («Неистовый огонь»)	Лёгкое	100 м.	О/2/–	1к10+9 Э	8	40	4 ПД	Яростное	27	20	Уважаемый
Плазменный пистолет астартес	Пистолет	30 м.	О/2/–	1к10+8 Э	8	12	3 ПД	Яростное	6	25	Уважаемый
Мельта-оружие											
Инферно-пистолет астартес	Пистолет	10 м.	О/–/–	2к10+8 Э	13	4	ПД	–	5	35	Прославленный
Мельтаган астартес («Вулкан»)	Лёгкое	20 м.	О/–/–	2к10+8 Э	13	6	2 ПД	–	14	20	Уважаемый
Мультимельта астартес («Максима»)	Тяжёлое	60 м.	О/–/–	4к10+6 Э	13	12	2 ПД	Взрыв (1)	72	35	Уважаемый
Зажигательное оружие											
Огнемёт астартес	Лёгкое	20 м.	О/–/–	2к10+2 Э	3	6	2 ПД	Зажигательное	15	10	–
Ручной огнемёт Астартес	Пистолет	10 м.	О/–/–	2к10+2 Э	3	4	2 ПД	Зажигательное	6	10	–
Тяжёлый огнемёт Астартес	Тяжёлое	30 м.	О/–/–	2к10+6 Э	6	10	2 ПД	Зажигательное	65	15	–
Твёрдотельное оружие											
Штурмовая пушка астартес	Станковое	150 м.	–/–/10	3к10+6 У	6	200	3 ПД	Разрывающее	80	30	Прославленный
Дробовик астартес	Лёгкое	30 м.	О/2/–	2к10+3 У	0	18	ПД	Надёжное, Разлёт	10	2	–
Автоган	Лёгкое	90 м.	О/3/10	1к10+3 У	0	30	2 ПД	–	3,5	Нет	–
Автопистолет	Пистолет	30 м.	О/–/6	1к10+2 У	0	18	ПД	–	2,5	Нет	–

Таблица 5-5: Стрелковое оружие, продолжение

Название	Класс	Дальн.	СкС	Урон	ББ	Маг.	Пер.	Свойства	Вес	Рекв.	Слава
Лазерное оружие											
Лазпушка астартес	Тяжёлое	300 м.	О/–/–	6к10+10 Э	10	6	2 ПД	–	75	30	Уважаемый
Лазган	Лёгкое	100 м.	О/3/—	1к10+3 Э	0	60	ПД	Надёжное	4	Нет	–
Лазпистолет	Пистолет	30 м.	О/–/–	1к10+2 Э	0	30	ПД	Надёжное	1,5	Нет	–
Пусковые установки											
Ракетная установка астартес «Циклон»	Станковое	300 м.	О/2/	†††	†††	12	3 ПД	†††	95	25	Прославленный
Ракетная установка астартес («Звуковой удар»)	Тяжёлое	250 м.	О/–/–	†††	†††	8	ПД	†††	50	10	–
Вспомогательный гранатомёт	нет	45 м.	О/–/–	†††	†††	4	2 ПД	†††	+3	15	Уважаемый

†††Зависит от боеприпасов

БОЛТЕР АСТАРТЕС (ПАТТЕРН «ГОДВИН»)

Astartes bolter (Godwyn pattern)

Болтер или болтган – основа каждого арсенала космического десанта. В разных орденах встречаются болтеры разных моделей и срока службы, хотя почти все использует одинаковые боеприпасы. Болтеры Караула Смерти оснащёны селекторами боеприпасов, а боевые братья, принесшие оружие из родного ордена, устанавливают на него такие же селекторы.

БОЛТЕР АСТАРТЕС (ПАТТЕРН «СТАЛКЕР»)

Astartes boltgun (Stalker pattern)

Болтер паттерна «Сталкер» лучше всего показывает себя в сочетании с одноимённым патронами, но даже без таковых он остаётся самым эффективным снайперским оружием. Такой болтер значительно приглушает звук любого выпущенного снаряда, и не производит вспышки.

Проверки Бдительности, чтобы услышать выстрелы, сделанные из «Сталкера», получают дополнительный штраф -30 и могут быть совершены только на половине обычного расстояния. О том как «Сталкер» работает с одноимёнными патронами, см. стр. 181

Комбиоружие астартес

Astartes combi-weapon

Комбиоружие – фактически два разных оружия, соединённые в одно. Идея состоит в том, чтобы предоставить стрелку возможность пользоваться двумя видами оружия без необходимости браться то за одно, то за другое (не уже говоря о том, чтобы носить их оба). Как правило, комбиоружие астартес – это болтер и однозарядная версия вспомогательного оружия, совмещённая с ним.

Самые популярные виды, используемые Караулом Смерти – комбиогнемёт, комбимельта и комбиплазма. Профиль для каждого из этих видов оружия основан обычном болтере. Профиль вторичного оружия идентичен огнемёту, мельтагану и плазмагану соответственно, за исключением того, что магазин уменьшен до 1. Владелец оружия может выстрелить либо из основного, либо из вторичного оружия; оба оружия не могут стрелять одновременно.

Тяжёлый болтер астартес

Astartes heavy bolter

Тяжёлые болтеры разных моделей нередко встречаются в Имперских вооружённых силах, хотя по огневой мощи ни одна из них не может сравниться с образцами, что используют космодесантники. Это оружие используется в самых разных целях – оно способно превратить целый взвод пехоты в кровавое месиво, а затем изрешетить танк градом бронебойных снарядов. Болты, что используются в таком оружии превосходят обычные боеприпасы калибром и количеством топлива, а потому могут лететь на большие расстояния.

Предел возможностей смертных

В Империуме множество религиозных табу, и одно из них – не сметь касаться оружия, предназначенного Ангелам смерти. Оружие астартес не терпит прикосновения недостойных, и человек, например, прикоснувшись к огнемёту космодесантника, может получить страшные ожоги, свидетельствующие об оскорблении, что он нанёс оружию. Однако, неизменно встречаются достаточно смелые и достаточно глупые люди, которые пытаются приручить машинные духи, что обитают в оружии астартес.

Чтобы получить оружие астартес, простой человек должен приложить немалые усилия – нельзя обзавестись болтером космодесантника или силовой бронёй, просто пройдя проверку Приобретения или Влияния. Стрелковое оружие Астартес считается на один класс «тяжелее» для любого, кто не обладает телосложением космодесантника. Например, Пистолет станет Лёгким оружием; Лёгкое – Тяжёлым и так далее. Кроме того, стрельба из оружия астартес накладывает штраф -30 на все проверки, проводимые самонадеянными смертными, даже одетыми в силовую броню, ибо оружие астартес обладает совершенно иными пропорциями, весом и отдачей. Мастер может также создать другие проблемы, основанные на природе оружия (плазменное оружие может потребовать проверки Выносливости при самом обычном для астартес выбросе тепла; силовое оружие – разрядить своё поле во владельца и т.д.). Космодесантники могут использовать оружие, предназначенное для обычных людей, без штрафов, если захотят, хотя мастер может потребовать, чтобы космодесантник сначала подогнал оружие под себя (например, оторвал спусковую скобу или приклад!).

Штормболтер астартес

Astartes storm bolter

Штормболтеры созданы и до сих пор используются исключительно Адептус Астартес. Это оружие похоже на два болтера под одним кожухом и с одним спусковым механизмом. Оно может выпускать целый шквал болтов, по огневой мощи не уступая тяжёлому оружию, но превосходя его в удобстве. Штормболтер использует сдвоенные магазины.

Плазменное оружие

Тайны плазменного оружия мало кому известны за пределами Адептус Астартес, и даже в рядах космодесанта такие орудия не назовешь обычным делом. Нередко плазмомёты можно увидеть у Тёмных Ангелов, что хранят немало такого оружия и тайн его создания ещё со времен своего Основания.

Плазменное оружие работает на водороде, удерживаемом в фотонном состоянии внутри специальных флаконов и заплечных контейнеров. Водород поступает в крохотный термоядерный реактор внутри оружия, где переводится в плазменное состояние и удерживается внутри ядра мощными магнитными полями. При нажатии на гашетку, эти поля раскрываются, и линейный магнитный двигатель выбрасывает сгусток сверхперегретой плазмы, по виду и температуре сродни солнечной вспышке. Именно поэтому плазменные пушки иногда называют «солнечными». Это оружие вынужденно оснащают мощными системами охлаждения, но космодесантники раз за разом испытывают судьбу, используя квантовый водород, ещё менее стабильный, чем боеприпасы обычных имперских плазмомётов. Для того, чтобы использовать плазменное оружие разных классов, персонаж должен обладать талантами Владение пистолетами (Плазменные), Владение лёгким оружием (Плазменное) и Владение тяжёлым оружием (Плазменное).

Стрельба из плазменного оружия

Плазменное оружие может вести огонь с разной мощностью – обычной (что даже безопасно) и максимальной (что увеличивает огневую мощь и дальность поражения, но сильно нагружает охлаждающие системы и требует коротких пауз между залпами). При стрельбе в максимальном режиме, оружие Астартес увеличивает свою дальность поражения на +10 метров, урон – на +2к10, а бронебойность – на +2. При этом оружие тратит втрое больше боеприпасов, а также получает свойства Накачка и Перегревающееся, а показатель свойства Взрыв (X) возрастает на +2 (например, плазменная пушка, что имеет Взрыв (1) в максимальном режиме будет стрелять со свойством Взрыв (3))

Плазменная пушка астартес

Astartes plasma cannon

Самое большое из переносных плазменных орудий – плазменная пушка или тяжелый плазмаган, которое также устанавливается на некоторые боевые машины Адептус Астартес. Вместо обычной канистры десантник несёт большой заплечный бак. Это оружие намного дальнобойнее и требовательнее к количеству боеприпасов, чем обычные плазмомёты, но выпускаемые им заряды, похожие на маленькие солнца, накрывают сразу большие площади. Пушки могут вести огонь с максимальном режиме, пожирающем ещё больше водорода, но превращающим обычные сгустки плазмы в огненные шары, способные обратить в пепел даже самые тяжелобронированные цели.

Качество оружия астартес

В таблицах указаны параметры оружия Адептус Астартес среднего качества. Для более качественного оружия используйте следующие модификаторы:

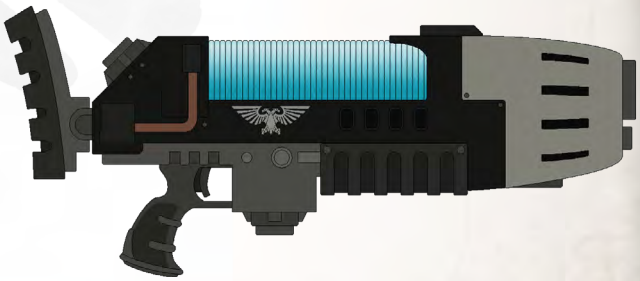
Выдающееся: это оружие тщательно сконструировано и потому более надежно. Всё оружие выдающегося качества добавляет +1 к наносимому урону. Стрелковое оружие выдающегося качества обладает свойством Надёжное. Холодное оружие выдающегося качества приносит бонус +5 к проверкам Ближнего боя.

Исключительное: в равной мере и инструмент убийства и произведение искусства, это оружие создано лучшими мастерами и часто имеет многовековую историю. Всё оружие исключительного качества добавляет +2 к наносимому урону. Стрелковое оружие исключительного качества никогда не даёт Осечек и не перегревается – такие случаи считаются простыми промахами. Холодное оружие исключительного качества добавляет бонус +10 к проверкам Ближнего боя.

Плазмаган астартес (паттерн «неистовый огонь»)

Astartes plasma gun (ragefire-pattern)

Плазмомёт – это самая распространённая модель этого не самого распространённого оружия, обычно применяемая когда космодесанту требуется высокая огневая мощь для поражения чрезвычайно стойкой или особенно бронированной цели.



Плазменный пистолет астартес

Astartes plasma pistol

Немногие пистолеты могут сравниться с плазменными в смертоносности. Многие высокопоставленные космодесантники считают, что его мощь и способность уничтожать врагов на близкой дистанции с лихвой искупает трудности и риски, связанные с получением такого оружия и его применением.

МЕЛЬТА-ОРУЖИЕ

Это могучее оружие, что искупает малую дальность стрельбы поистине разрушительной силой, способно расплавить все, что угодно. Большинство мельт используют баллоны, наполненные газом, что под высоким давлением, переходит в нестабильное субмолекулярное состояние и выбрасывается через ствол неостановимым потоком энергии. Выстрел из мельты сопровождает характерный шипящий звук, с которым испускаемый оружием жар выпаривает воду из воздуха и следующий за ним рёв, свидетельствующий о том, что цель превратилась в кучку обугленных останков или груду расплавленного шлака.

Мельта-оружие превосходно пробивает броню и немногие из машин могут противостоять его мощи. Мельта-оружие астартес удваивает свою Бронебойность, стреляя на Короткую дистанцию и ближе. Для использования мельта-вооружения у персонажа должен быть талант Владение пистолетами (Мельта), Владение лёгким оружием (Мельта) или Владение тяжёлым оружием (Мельта).

ИНФЕРНОПИСТОЛЕТ АСТАРТЕС

Astartes infernus pistol

Инфернопистолеты – это древнее и узкоспециализированное оружие, почти невоспроизводимое даже Адептус Астартес. В каждом секторе найдется горстка таких пистолетов, и выдаются они лишь тем боевым братьям, что показали себя достойными этого редчайшего оружия. Инфернопистолеты очень любимы в ордене Кровавых Ангелов.

МЕЛЬТАГАН АСТАРТЕС (ПАТТЕРН «ВУЛКАН»)

Astartes meltagun (Vulkan-pattern)

Обычные мельтаганы – самый распространённый среди воинств Империума представитель оружия этого типа. Они отлично работают на близких дистанциях и не так склонны к катастрофическим перегревам как плазмомёты. Караульные Смерти применяют это оружие сотнями разных способов – от прожигания толстой брони до проделывания дыр в переборках. Мельтаганы «Вулкан» снабжены встроенным баллоном, но не менее распространены и образцы с заплечными баками.

МУЛЬТИМЕЛЬТА АСТАРТЕС (ПАТТЕРН «МАКСИМА»)

Astartes multi-melta (Maxima pattern)

Самый крупный тип мельта-оружия – мультимельта, чьи модели, не рассчитанные на Адептус Астартес и размещение на боевых машинах необычайно редки. Это огромное оружие заряжается большим количеством топлива, стреляет на очень дальнюю дистанцию, и создаёт очень большую зону поражения, которая способна за раз испарить врагов с нескольких квадратных метров. Также мультимельта выделяет намного больше тепла, чем её меньшие собратья, что делает оружие довольно неудобным для стрелка, не защищенного силовой броней.

ЗАЖИГАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Как и говорит название, это оружие работает, выпуская струи пламени и способно поразить большое количество небольших целей. Это оружие часто пускают в ход на Орфейском клине против тиранидских роёв.

В каком-нибудь захолустье, в бак зальют самодельное варево или химические растворы, но оружие Астартес работает лишь на самом обогащённом и очищенном горючем и потому на голову превосходит любое другое. Как правило, применяется однокомпонентное топливо, поджигаемое от запала, установленного на конце ствола, хотя существуют и модели, использующие самовоспламеняющееся двухкомпонентное топливо. При нажатии на гашетку из ствола выбрасывается поток жидкого огня, превращающий всё вокруг в ад. Это пламя горит даже под водой, и сбить его очень непросто.

Из-за исключительного качества топлива, подожжённая зажигательным оружием астартес цель получает +4 очка урона за каждый раунд горения (полное описание воздействия огня см. на стр. 292).

ОГНЕМЁТ АСТАРТЕС

Astartes flamer

Огнемёт – идеальное оружие для того, чтобы выкуривать врагов из укрытий и накрывать целые участки очищающим пламенем. В стандартную модель Адептус Астартес топливо поступает через напорный клапан, присоединенный к объёмному заплечному резервуару или небольшой канистре, которую можно быстро менять на полную во время боя.

РУЧНОЙ ОГНЕМЁТ АСТАРТЕС

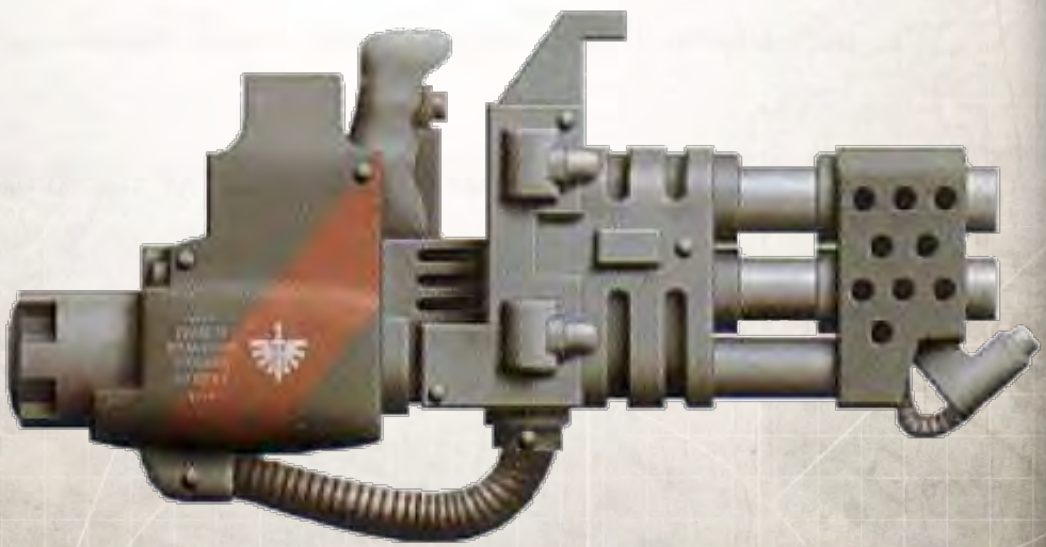
Astartes hand flamer

Этот одноручный огнемёт-пистолет позволяет выпустить несколько больших потоков пламени, но после этого его маленькая канистра иссякнет, и её нужно будет заменить.

ТЯЖЁЛЫЙ ОГНЕМЁТ АСТАРТЕС

Astartes heavy flamer

Многие защитники Империума не любят тяжёлые огнемёты из-за их размера и веса, но облачённые в силовую броню космодесантники очень ценят их как оружие сдерживания и устрашения. Отделения терминаторов и боевые машины часто несут на себе тяжёлые огнемёты. Их сдвоенные стволы испускают огненные шквалы, способные выжечь целые орды прячущихся ксеносов.



ТВЁРДОТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Хотя пулевое оружие очень распространено в Империуме, оно мало используется в большинстве орденов космического десанта. У большинства ксеносов есть свои собственные версии такого оружия, да и технологии его изготовления довольно просты.

ШТУРМОВАЯ ПУШКА АСТАРТЕС

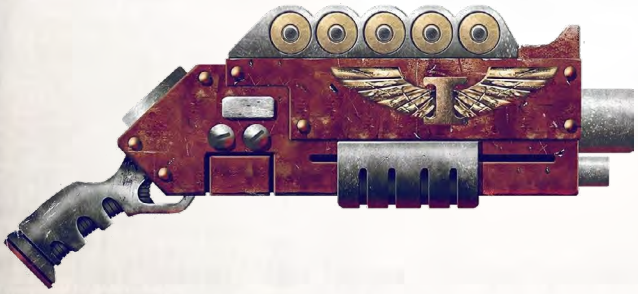
Astartes assault cannon

Штурмовая пушка – это жестокое оружие, из чьих вращающихся стволов на врага обрушивается смертоносный ливень разрывных снарядов. Благодаря такой огневой мощи, штурмовая пушка уничтожает пехоту и боевую технику лучше тяжелого болтера; увы, она слишком велика и тяжела, чтобы человек мог носить её. Адептус Астартес решают эту проблему, снаряжая штурмовыми пушками терминаторов.

ДРОБОВИК АСТАРТЕС

Astartes shotgun

Дробовик – это надёжное и универсальное оружие, в космодесанте обычно применяемое разведчиками и теми боевыми братьями, которых не страшит его слабая бронебойность. Последняя порой бывает даже полезна – например, когда нужно уничтожить врага, не наделав дыр в переборках или не повредив ценное снаряжение – а широко разлетающаяся дробь делает это оружие очень полезным против многочисленных врагов.



АВТОГАН

Autogun

Автоганы – оружие простое и дешёвое, недаром оно встречается повсюду. Даже некоторые расы чужаков используют его или создают свои аналоги. Это скорострельное оружие с магазинным питанием, как правило, использующее малокалиберные патроны. Оно прочное и надежное, а раздобыть боеприпасы к нему не составит труда. Неудивительно, что автоганы встречаются на многих мирах Империума.

АВТОПИСТОЛЕТ

Autopistol

Маленькие, но эффективные, автопистолеты – любимцы многих ветеранов, что носят их в дополнение к лазгану. Автопистолеты превосходят многих «одноклассников» скорострельностью, и могут свалить небронированную цель одной очередью.

ЛАЗОРУЖИЕ

Лазерное или лазоружие – одно из самых распространённых во всем Империуме, ведь именно им вооружены бесчисленные солдаты Имперской Гвардии. Его СШК хорошо изучена, а легендарная надёжность и простота использования делают его идеальным оружием для Молота Императора. Лазеры можно найти почти на любой планете Империуме, за его пределами и даже у племён ксеносов-дикарей. Даже Адептус Астартес обладающие доступом к самому совершенному оружию человечества используют узконаправленную, но разрушительную мощь лазера.

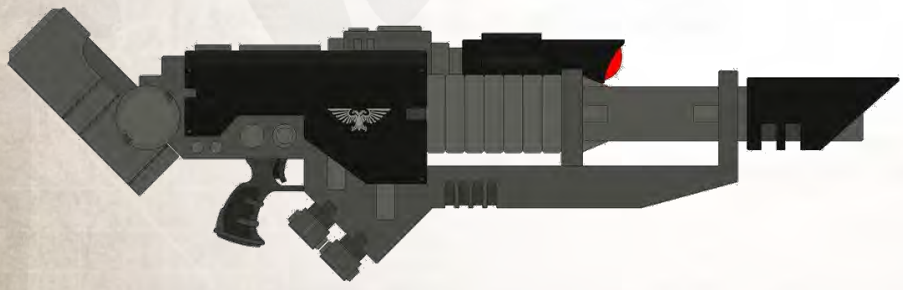
Лазерное оружие ведет огонь короткими, быстрыми импульсами, испуская вспышки света и резкие звуки, напоминающие щелчки кнута. Хотя моделей лазгана существуют едва ли не больше, чем миров в Империуме, большинство совместимо с утверждёнными Департаменто Муниторум стандартными батареями. Жидкометаллическое ядро такой ёмкой батареи способно хранить много энергии и подзаряжаться от любых стандартных источников энергии при помощи проверки Техпользования. В крайнем случае, батарею можно зарядить, бросив в огонь, но это снижает срок службы и вызывает осечки.

Для использования лазерного вооружения у персонажа должен быть талант Владение пистолетами (Лазерные), Владение лёгким оружием (Лазерное) или Владение тяжёлым оружием (Лазерное).

ЛАЗПУШКА АСТАРТЕС

Astartes lascannon

Лазерные технологии мало интересует Астартес – им доступно более мощное оружие, и не надо отчитываться перед Департаменто Муниторум за каждый потраченный болт. Исключение – лазерные пушки. Эти орудия питаются от больших батарей и способны проделать дыру даже в крепчайшей броне с огромного расстояния. Лазпушки требуют собственного источника питания, который космодесантники обычно носят за спиной.



ЛАЗГАН

Lasgun

Это оружие, производимое миллионами различных вариаций и моделей, можно найти едва ли не на любом мире Империума. Простая конструкция и надежность снискали ему славу как среди верноподданных Императора, так и среди его врагов.

ЛАЗПИСТОЛЕТ

Laspistol

Лазпистолет – обычное оружие младших офицеров и агентов Империума. Население многих планет едва ли не поголовно носит лазпистолеты, и едва ли не каждый мир-кузница обладает собственной моделью, поскольку сама идея лазпистолета настолько проста, что позволяет вносить множество изменений.

ГРАНАТЫ И РАКЕТЫ

Фраг- и крак-гранаты – обычное оружие почти всех воинов Императора, от зелёных новобранцев Гвардии, до Адептус Астартес. Впрочем, как и все оружие космодесанта, их гранаты превосходят те, что доступны простым смертным. Караул Смерти же владеет ещё большим разнообразием гранат, в том числе настолько редкими и необычными, что обычные солдаты почитают такое оружие персонажами сказаний.

Все перечисленные здесь гранаты можно бросать или заряжать в в гранатомёт. Ракетами нужно вести огонь из ракетной установки.

ОСЛЕПЛЯЮЩАЯ ГРАНАТА АСТАРТЕС

Astartes blind grenade

Ослепляющие гранаты при взрыве выпускают облако плотного серого дыма, содержащего инфракрасные отражатели и широкополосные электромагнитные глушители, предназначенные для блокировки видимости – им под силу ослепить даже сложные системы наведения. Эта граната обладает кратковременным эффектом, но прекрасно скрывает космодесантников от глаз противника. Эффект гранаты длится в течение 1к10 раундов (в условиях сильного ветра и промышленной вентиляции – меньше).

ФРАГ-ГРАНАТА И ФРАГ-РАКЕТА АСТАРТЕС

Astartes frag grenades and missiles

Крупные фрагментационные гранаты и ракеты Адептус Астартес начинены мощной взрывчаткой и аэродинамическими металлическими осколками. Высокоскоростная шрапнель, создаваемая при их детонации, смертельна для обычной пехоты.

ЗАЖИГАТЕЛЬНАЯ ГРАНАТА И РАКЕТА АСТАРТЕС

Astartes incendiary grenades and missiles

Зажигательные гранаты и ракеты обычно применяют для того, чтобы выкуривать врагов из окопов и укрытий. Эти боеприпасы содержат медленно горящий прометий высокой очистки, что загорается при детонации. Любая цель, оказавшаяся в радиусе взрыва, должна пройти проверку Ловкости или загореться. Огонь в области взрыва продолжает полыхать ещё 1к5 раундов, и любой, кто остаётся в этой области, должен каждый раунд проходить проверку Ловкости или загораться.

Таблица 5-6: Гранаты и ракеты

Название	Класс	Дальн.	СкС	Урон	ББ	Свойства	Вес	Рекв.	Слава
Ослепляющая граната астартес	Метательное	БСх3	О/–/–	–	0	Дымовое	0,8	10	–
Фраг-граната астартес	Метательное	БСх3	О/–/–	2к10 В	0	Взрыв (5)	0,8	1†	–
Фраг-ракета астартес	–	–	–	2к10 В	4	Взрыв (8), Опустошительное	2	5†	–
Зажигательная граната астартес	Метательное	БСх3	О/–/–	1к10+4 Э	0	Взрыв (3)	1	15	–
Зажигательная ракета астартес	–	–	–	1к10+3 Э	0	Взрыв (5)	2	15	–
Крак-граната астартес	Метательное	БСх3	О/–/–	3к10+4 В	6	–	0,8	1†	–
Крак-ракета астартес	–	–	–	4к10+6 В	10	Взрыв (1)	2	5†	–
Нова-граната астартес	Метательное	БСх3	О/–/–	1к10 Э	0	Взрыв (3)	0,8	15	–
Плазменная граната астартес	Метательное	БСх3	О/–/–	1к10+12 Э	8	Взрыв (1), Особое, Яростное	2	20	Заслуженный
Плазменная ракета астартес	–	–	–	2к10+12 Э	12	Взрыв (3), Особое, Яростное	3	25	Заслуженный
Стазис-граната астартес	Метательное	БСх3	О/–/–	–	0	–	1	Нет	Нет
Оглушающая граната астартес	Метательное	БСх3	О/–/–	–	0	Взрыв (5)	0,8	10	–
ЭМИ-граната	Метательное	БСх3	О/–/–	–	0	ЭМИ (3)	0,8	30	Уважаемый
Фотонная вспышка	Метательное	БСх3	О/–/–	Особое	0	–	0,5	5	–
Вихревая граната	Метательное	БСх3	О/–/–	Особое	0	–	1	Нет	Нет

† Фраг- и крак-гранаты являются стандартным снаряжением; крак- и фраг-ракеты прилагаются к ракетной установке. Значение Реквизиции дано только для «чрезмерных» запросов.

Крак-граната и крак-ракета астартес

Astartes krak grenades and missiles

Крак-гранаты и ракеты используют кумулятивный эффект для пробивания дыр в броне боевой техники и укреплениях. Вместе с тем, площадь поражения таким боеприпасом очень мала, что делает его применение против многочисленных или подвижных врагов непрактичным.

Нова-граната астартес

Astartes nova grenade

Эта усовершенствованная версия фотонной гранаты была создана, чтобы ослеплять даже тех противников Караула Смерти, что обладают защитой зрения или носят фотовизоры. Каждая сфера наполнена углекислым газом, содержащим микроскопическое количество плазмы. Детонация вызывает эффект, сходный со взрывом звезды, и излучает чудовищной силы свет. Это сияние – обоюдоострый меч, ибо оно способно подавлять авточувства силовой брони, а значит нова-гранаты надо использовать с умом, чтобы не ослепить собственных боевых братьев.

Кроме получения урона, что причиняет ударная волна, любой, кто оказался в радиусе взрыва, должен пройти **очень тяжёлую (-30) проверку Выносливости** или ослепнуть (см. стр. 292) на 1к10 раундов. Фотовизоры, авточувства и им подобные системы облегчают эту проверку до **сложной (-10)**. Любой, кто находится в пределах двадцати метров от места взрыва, должен пройти **серьёзную (+0) проверку Выносливости** или ослепнуть на 1к5 раундов (но от этого защита зрения помогает так же, как от фотонной гранаты).

Плазменная граната астартес

Astartes plasma grenade

Эти чрезвычайно смертоносные гранаты при детонации вызывают нарушение условий содержания плазмы и взрываются вспышкой ослепительно белого сияния. Надежные ядра таких гранат переживают взрыв, превращаясь в светящиеся шары, обжигающее все вокруг как крошечные солнца. Эти маленькие звезды наносят полный урон плазменной гранаты в радиусе взрыва ещё 1к5 раундов после детонации самой гранаты.

Плазменная ракета астартес

Astartes plasma missile

Такие ракеты – более мощная версия плазменных гранат. Их залп способен испепелить целую орду врагов, оставив от них лишь дымящийся кратер. Вместе с тем, боевому брату требуется осторожность, чтобы случайно не сжечь своих товарищей. Плазменные ракеты обладают теми же свойствами, что и аналогичные гранаты. Кроме того, такие боеприпасы особенно опасны для боевой техники – их ядра могут вплавиться в корпус машины, обрекая экипаж на смерть. Если выстрел плазменной ракетой по боевой технике оказался успешен на четыре или больше ступеней, радиус взрыва от этого попадания будет отсчитываться не от точки попадания, а от центра машины.

Метание гранат

Метание гранат не требует специальной выучки или талантов – достаточно проверки Дальнего боя с любыми модификаторами (например, за расстояние). При промахе граната отлетает в случайном направлении, которое определяется по **схеме направлений** (см. стр. 280).

«Осечки» гранат

Всякий раз, когда при броске гранаты либо стрельбе из пусковой установки или схожего оружия происходит Осечка (см. «**Осечки**» на стр. 281), происходит нечто прискорбное. Сделайте бросок к10; при любом результате кроме 10, граната или ракета просто не срабатывает. На 10 граната или ракета немедленно взрывается, и центром её воздействия становится атакующий. Если гранатой или ракетой стреляли из пусковой установки, она взрывается прямо в стволе, оказывает своё обычное воздействие и уничтожает оружие.

Стазис-граната астартес

Astartes stasis grenade

Технологии стазиса в Империуме используют для того, чтобы останавливать время – всё, угодившее в стазисное поле, замирает в безвременье. С их помощью сберегают продовольствие на складах и сохраняют жизнь примарху Ультрадесанта. Стазисная граната – это оружие, способное обезвредить врага с помощью такого поля.

Назвать стазисные гранаты редким и опасным вооружением было бы сильным преуменьшением. Если капитан Караула сочтёт это необходимым, то наряду с обычными очками запросов, он может доверить истребительной команде одну такую гранату. Получить такую гранаты просто за очки запросов нельзя.

Такая граната порождает стазисное поле радиусом два метра, которое сохраняется в течение 1к5 раундов (ведущий бросает 1к5 втайне и не сообщает о том, сколько продержится поле). Все внутри этой сферы замирает в безвременье. Любой, кто оказался внутри, не может делать ничего, пока поле не рассеется. Все, кто находится снаружи поля, видят, что то, что попалось внутрь, но никак не могут с ним взаимодействовать.

Оглушающая граната астартес

Astartes stun grenade

Взрыв таких гранат сопровождают громкий звук и вспышка света, что мгновенно выводит врага из строя, что очень ценно перед самым началом штурма. Как правило, такие боеприпасы делаются нелетальными и не причиняют увечий. Любой, кто оказался в радиусе взрыва, должен пройти **серьёзную (+0) проверку Выносливости** или получить Оглушение (см. стр. 292) на 1к10 раундов. Фотовизоры и герметичная броня дают бонус +20 к этомй проверке, а встроенные системы защиты зрения и слуха полностью спасают обладателя от воздействия этих гранат.

ЭМИ-ГРАНАТА

EMP grenade

Такие гранаты – редкий пример технологии ксеносов, иногда используемой Караулом Смерти. Облик такой гранаты зависиит от её происхождения. ЭМИ-граната создаёт электромагнитное статическое поле, которое отключает многие технологические устройства и вредит машинным духам. Существует много наименований этого оружия: ЭМИ, электромагнитная и помеховая. Такое оружие встречается во множестве видов – в том числе у тау и элдар.

ФОТОННАЯ ВСПЫШКА

Photon flash grenade

Зелёный взрыв фотонной вспышки ослепляет всех вокруг и перегружает многие зрительные системы, вроде визоров. Лишённые защиты глаз воины обычно слепнут и становятся беззащитны. Все персонажи в пятнадцати метрах от взрыва фотонной вспышки должны пройти проверку Выносливости или будут Ослеплёны на 1к5 раундов.

ВИХРЕВАЯ ГРАНАТА

Vortex grenade

Этот ужасный пример утраченной технологии разрывает саму ткань реальности, создавая варп-разлом. Излишне говорить, что результаты такого отчаянного действия крайне непредсказуемы и с лёгкостью могут обернуться против сию гранату использовавшего. Несмотря на все кошмарные истории о демонах, появляющихся из пробитой бреши, и вихрях, свирепствующих на полях вековых сражений, нет способа полностью уничтожить угрозу лучше, чем увидеть, как её засасывает в Имматериум.

Секреты вихревых гранат ревностно охраняются Адептус Механикус, и некоторые задаются вопросом, существуют ли ещё миры-кузницы, способные их изготовить. Кажется, что запасы вихревого оружия в Адептус Астартес постоянно сокращаются, и оправдать трату столь драгоценного ресурса может лишь воистину ужасная угроза. Как и стазисная, вихревая граната может быть выделена только по согласию капитана Караула.

Радиус эффекта вихревой гранаты – три метра. Все, находящиеся в пределах этой области могут потратить свою Реакцию на попытку Уклониться до того, как разлом полностью сформируется (см. раздел «**Уклонение от очередей, множественных атак и атак по площади»** на стр. 273). Те, кто потерпит неудачу, вместе со всем остальным в зоне поражения будут втянуты в в Варп и более никогда не появятся в материальной вселенной. Каждый раунд капризный вихрь может исчезнуть с шансом 50%. Если вихрь не исчез, он смещается на 2к10 метров в случайном направлении (см. **схему направлений** на стр. 280).

ПУСКОВЫЕ УСТАНОВКИ

Сверхчеловеческая сила космодесантников позволяет им метать снаряды дальше, чем некоторые имперские орудия, отчего гранатомёты у астартес относятся к второстепенному оружию, что обычно прикрепляют к болтерам или иному оружию. Ракетные установки используются куда чаще, особенно если операция требует большой огневой мощи. Реквизируя ракетную установку, боевой брат получает достаточно фраг- и/или крак-ракет. Иные типы ракет нужно запрашивать отдельно.

Для использования пусковых установок у персонажа должен быть талант Владение пистолетами (Пусковые), Владение лёгким оружием (Пусковое) или Владение тяжёлым оружием (Пусковое). Использование взрывчатых веществ требует умения Взрывотехника (см. стр. 99).

РАКЕТНАЯ УСТАНОВКА АСТАРТЕС «ЦИКЛОН»

Astartes cyclone missile launcher

Пусковые установки «Циклон» были специально разработаны для использования с тактической броней дредноута. Достаточно ценная способностью быстро запускать ракеты, эта наплечная ракетная система также расширяет тактические возможности терминаторской брони. Каждая из двух ракетных стоек может быть снаряжена ракетами своего типа, что позволяет пользователю решать, чем стрелять в каждом раунде.

РАКЕТНАЯ УСТАНОВКА АСТАРТЕС (ПАТТЕРН «ЗВУКОВОЙ УДАР»)

Astartes missile launcher (Soundstrike-pattern)

Обычная ракетная установка астартес похожа на трубу, что выпускает ракеты, оснащенные системами стабилизации и наведения для повышения точности. Ракетные установки превосходно попадают в цель на больших расстояниях и обеспечивают множество вариантов ведения огня на больших дистанциях.

Паттерн «Звуковой удар» обходит обычную проблему такого оружия – однозарядность, благодаря специальной стойке и механизму заряжения, подключенным к заплечному блоку питания. Захватная клешня автопогрузчика быстро заправляет пусковую установку из установленного сзади источника боеприпасов, позволяя боевому брату стрелять ракетами выбранного типа, пока ракетная стойка не опустеет.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ ГРАНАТОМЁТ

Auxiliary grenade launcher

Когда увеличенной силы космического десантника недостаточно для того, чтобы метнуть гранату достаточно далеко, можно использовать вспомогательный гранатомёт. Эти компактные трубы содержат небольшое количество предварительно заряженных гранат. Вспомогательный гранатомет чаще всего устанавливается над или под стволом болтера, на манер комбиоружия. Впрочем, существуют и

Таблица 5-7: Экзотическое оружие

Название	Класс	Дальн.	СкС	Урон	ББ	Маг.	Пер.	Свойства	Вес	Рекв.	Слава
Конверсионный излучатель астартес	Тяжёлое	100 м.	О/–/–	Различное	Различное	4	2 ПД	–	85	40†	Герой
Перстневой огнемёт астартес	Пистолет	4 м.	О/–/–	2к10+2 Э	3	1	Особое	Зажигательное††	0,1	35	Прославленный
Перстневой лазер астартес	Пистолет	4 м.	О/–/–	1к10+4 Э	7	1	Особое	Надёжное	0,1	35	Прославленный
Перстневая мельта астартес	Пистолет	4 м.	О/–/–	2к10+5 Э	12	1	Особое	–	0,1	35	Прославленный
Снайперская винтовка астартес	Лёгкое	200 м.	О/–/–	1к10 Р	0	6	2 ПД	Точное, Разящее (1), Отравленное	4	20	–

† Этим оружием может пользоваться только технодесантник.
†† Персонаж, загоревшийся от выстрела из этого оружия, получает от огня +4 единицы урона
Перезарядка перстневого оружия требует 1к5 часов и **серьёзной (+0) проверки Техпользования**

модели с автономными спусковыми механизмами. Если такой гранатомёт прикреплён к другому оружию, стрелок должен выбрать, из чего стрелять; гранатомёт не может быть вести огонь в тот же ход, что и основное оружие. Вспомогательный гранатомёт также может быть установлен на терминаторской броне, но в таком случае он будет стоит вдвое больше очков Реквизиции.

ЭКЗОТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Караул Смерти имеет доступ к оружию настолько редкому, что обычный имперский подданный даже не знает о его существовании. Некоторые предметы представляют собой древние образцы, создавать и обслуживать которые способны только мастера-оружейники Адептус Астартес, в то время как другие уникальны для Караула Смерти, а об их происхождении лучше не задумываться. Экзотическое оружие не только чрезвычайно редко, но и особенно сложно в обращении. Такое оружие требует специальной подготовки, и для применения каждого вида нужен отдельный талант Владения экзотическим оружием.

КОНВЕРСИОННЫЙ ИЗЛУЧАТЕЛЬ АСТАРТЕС

Astartes conversion beamer

В руках старших технодесантников ходит небольшое количество этих редких и смертоносных археотехнических устройств. Используя энергию, накопленную в атомных связях, конверсионный излучатель может уничтожать чудовищ, боевую технику или почти всё, чего достигает его луч, если успеет набрать критическую массу. При выстреле конверсионный излучатель выбрасывает поток нейтронных частиц, начиная атомную цепную реакцию, которая преобразует материю в энергию, пылающий луч, который мчится к цели. По мере нарастания реакции всё больше и больше молекул воздуха превращается в смертоносный взрыв, который в конце концов поглощает цель во яростном выбросе энергии.

Мощь конверсионного излучателя возрастает с дальностью стрельбы, поскольку он могут преобразовывать больше вещества в силу взрыва. На расстоянии до пятнадцати метров он наносит 1к10+9 урона и имеет Бронебойность 2. На этом расстоянии и до Ближней дистанции он наносит 3к10+9 урона с Бронебойностью 8 и получает свойство Разящее (1). На дальность выше Ближней, он наносит 6к10+12 урона с Бронебойностью 14 и обладает свойствами Разящее и Взрыв (2).

ПЕРСТНЕВОЕ ОРУЖИЕ АСТАРТЕС

Astartes digital weapons

Перстневое или кольцевое оружие – это миниатюрное оружие, настолько совершенное, что большинство врагов по ошибке принимают его за простое украшение, пока не получит попадание, по мощности сравнимое с выстрелом из пистолета. Высокопоставленные космодесантники, оснащенные такими археотехническими устройствами, обычно носят их поверх перчаток силовой брони по практическим соображениям. Среди имперской знати и военной элиты, которая с меньшей вероятностью будет носить силовые перчатки, такое оружие больше распространено в виде колец. Существует перстневое оружие, которое воспроизводит функции различных видов оружия. Однако перстень может выстрелить только один раз, а его перезарядка исключительно сложна. Персонаж может носить одно перстневое оружие на каждом пальце, за исключением больших, и из него можно выстрелить, даже если руки космодесантника заняты. Перстневое оружие может быть использовано в ближнем бою как пистолет.

СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА АСТАРТЕС

Astartes sniper rifle

Игольчатая винтовка предлагает идеальное сочетание дальности, скрытности и смертоносности. Маломощный лазерный луч приводит в движение маленькие кусочки кристаллизованного токсина, которые, попав в плоть, почти мгновенно растворяются в кровотоке. В подобном оружии можно использовать великое множество веществ,

многие из которых применяет Караулом Смерти. Наиболее распространенным веществом (и стандартным боеприпасом для этого оружия) является вирусный токсин, который убивает большинство врагов через мгновение после попадания. Поскольку у игольного оружия нет дульной вспышки, оно идеально подходит для тайных убийств. Единственным аргументом против таких изысканных винтовок является то, что хрупкие снаряды имеют небольшую проникающую способность, что делает их практически бесполезными против тяжелобронированных целей.

Холодное оружие

"Только когда ваши сердца бьются в ритме оружия, только когда кровь врага омывает вас, и вы видите черноту, ожидающую нас всех в его умирающих глазах – только тогда вы познали битву"

– брат-капитан Фурион из Кровавых Ангелов

Каждый, кто видел с какой безжалостной эффективностью действует отделение штурмовых десантников может подтвердить, что в ближнем бою космодесантники не менее страшны, чем в огневом. Кодекс Астартес описывает множество применений для отрядов ближнего боя, а в некоторых орденах стремление преуспеть в рукопашной схватке столь же естественно, сколько жажда заглянуть врагу в глаза, прежде чем выпустить ему кишки.

Сочетание совершенной физиологии космического десантника и его силовой брони делает даже самое простое оружие смертоносным. Холодное оружие боевых братьев может быть простым, но эффективным боевым ножом, а может – почитаемой реликвией ушедших веков – артефактом, которые в этом тёмном тысячелетии невозможно создать.

Цепное оружие

По всей галактике можно встретить разные виды этого жестокого оружия. Простая, но эффективная технология использует быстродвижущиеся цепи, усеянные металлическими зубьями, что проходят на месте режущей кромки. После включения оживает мотор, громким ревом предупреждая всех вокруг. Даже скользящий удар цепного оружия может разорвать плоть, а удачное попадание способно пробить большую часть брони. Чтобы использовать цепное оружие, персонаж должен обладать талантом Владение холодным оружием (Цепное).

Цепной меч астартес

Astartes chainsword

Цепной меч служил многим боевым братьям во время службы в штурмовом отделении. Цепные мечи обычно имеют массивный плоский корпус, открытый с одной стороны и образующий режущую кромку, крутящаяся цепь которой вгрызается в плоть и кость своими зубьями.

Силовое оружие

Силовое оружие излучает разрушительное энергетическое поле по всей длине клинка или в ударной части, что позволяет ему разрезать почти любую броню, или создавать небольшой взрыв при ударе. Теоретически любое холодное оружие можно переделать в силовое – были бы нужные детали. На практике же Адептус Астартес используют клинки и молоты, что изначально были сконструированы силовыми. Зрелище ангела возмездия, бросающегося в бой, само по себе пугает, но когда его оружие или кулак внезапно вспыхивает электрическим светом, оно становится действительно вдохновляющим, или ужасающим, в зависимости от того, на какой стороне клинка вы находитесь. Если батарея иссякнет или выйдет из строя – силовое оружие можно использовать как обычное холодное оружие.

Цепной кулак астартес

Astartes chainfist

Цепной кулак сочетает в себе расщепляющее материю энергетическое поле силового кулака с раздирающими адамантиновыми зубьями цепного клинка. Поле охватывает как огромную перчатку, так и клинок, порождая оружие, способное прорезать носимую или танковую броню, переборку тяжёлого крейсера или почти любое другое вещество в галактике, если дать ему достаточно времени. Это оружие слишком громоздко даже для боевого брата в стандартной силовой броне Астартес; цепные кулаки можно использовать только с терминаторской бронёй. Что удачно, ибо достойный столь мощного оружия враг требует от воина и соответствующей защиты.

Цепной кулак заменяет обычную перчатку терминаторской брони и накладывает те же ограничения на оружие и проблемы с использованием небольших предметов, что и грозовой коготь.

Таблица 5-8: Холодное оружие

Название	Класс	Урон	ББ	Свойства	Вес	Рекв.	Слава
Цепное оружие							
Цепной меч астартес	Холодное	1к10+3 Р	4	Сбалансированное, Разрывающее	10	5	–
Силовое оружие							
Цепной кулак астартес	Станковое	2к10†Э	10	Силовое поле, Разрывающее	48	40	Прославленный
Грозовой когготь астартес	Холодное	1к10+6 Э	8	Силовое поле, Особое, Разрывающее	30	30/45	Заслуженный
Силовой топор астартес	Холодное	1к10+8 Э	6	Силовое поле, Несбалансированное	10	20	Уважаемый
Силовой кулак астартес	Холодное	2к10†Э	9	Силовое поле, Громоздкое	25	30	Заслуженный
Силовой меч астартес	Холодное	1к10+6 Э	6	Сбалансированное, Силовое поле	5	20	Уважаемый
Громовой молот астартес	Холодное	2к10+5 Э	8	Силовое поле, Оглушающее, Громоздкое	18	30	Заслуженный
Силовой топор Омниссии (паттерн Астартес)	Холодное	2к10+6 Э	6	Силовое поле, Сбалансированное	14	30††	Заслуженный
† Цепные и силовые кулаки удваивают бонус Силы для подсчёта урона. †† Это оружие может использовать только Технодесантник.							
Традиционное оружие							
Боевой нож астартес	Холодное	1к10+2 Р	2	–	2	3†††	—
Церемониальный меч††††	Холодное	1к10+3 Р	2	Сбалансированное	5	3†††	—
Сакрисский клеймор††††	Холодное	2к10+2 Р	2	Несбалансированное	10	3†††	—
Психосиловое оружие							
Психосиловой посох астартес	Холодное	1к10+1 У	0	Сбалансированное, Особое	5	25	Уважаемый
Психосиловой меч астартес	Холодное	1к10+2 Р	2	Сбалансированное, Особое	5	25	Уважаемый
Иное холодное оружие							
Примитивное оружие	Холодное	1к10 У	0	Примитивное	–	Нет	–
Импровизированное	Холодное	1к10–2 У	0	Примитивное, Несбалансированное	–	Нет	–
††† За дополнительное оружие, помимо стандартного. †††† См. описание на странице 193.							

Грозовые когти астартес

Astartes lightning claws

Одно лишь ношение грозовых когтей – уже знак боевого опыта владельца. Чтобы полноценно использовать такое оружие необходимы постоянно оттачиваемое мастерство ближнего боя и готовность пожертвовать возможностью поражать врага на расстоянии. Неудивительно, что грозовые когти обычно можно найти только на руках истинных мастеров рукопашной.

Грозовой коготь – это тяжёлая перчатка, которая заменяет обычную перчатку силовой брони Астартес, но содержит механизмы, приводящие в действие четыре отдельных силовых лезвия, которые, подобно когтям тянутся с тыльной стороны кисти. Хотя одной конструкции достаточно, чтобы прорезать броню почти так же легко, как плоть, пара когтей на руках опытного бойца становятся великолепными орудиями убийства.

Грозовые когти наносят дополнительное очко урона за каждую степень успеха в броске на атаку. При использовании парой, они (вместо этого) наносят два дополнительных очка урона за каждую степень успеха броска на атаку. Лезвия грозового когтя можно убирать или обнажать, совершая действие Подготовка, но сами перчатки такие громоздкие, что воин не может держать и использовать никакое стрелковое оружие (хотя может использовать метательное) даже когда когти убраны. Кроме того, штраф ко всем, действиям, подразумевающим тонкую работу или использование мелких предметов увеличивается до -20. Если один персонаж запрашивает сразу пару грозовых когтей, то цена в очках Реквизиции для второго когтя падает вдвое.

Силовой топор астартес

Astartes power axe

Неуклюжие силовые топоры позволяют наносить более мощные удары, чем силовые мечи. Топором непросто парировать вражеские удары, но эту проблему можно решить боевым щитом или более сложными средствами защиты. Тем не менее, у силовых топоров репутация жестокого и прямолинейного оружия; обычно их выбирают исходя скорее из желания, нежели эффективности.

Силовой кулак астартес

Astartes power fist

Энергетическое поле, что излучает силовой кулак, столь разрушительно, что в этом кулаке нет нужны сжимать другое оружие. Фактически, силовой кулак – это массивная перчатка, окутанная энергетическим полем. Благодаря силе боевого брата, такой кулак может пробить даже самую тяжёлую броню или размозжить плоть, будто перезрелый плод. Поддержание столь мощных энергетических полей заряженными требует тяжёлых кабелей, связанных с энергетической системой брони. Генераторы также редки и трудны в обслуживании, что делает такое оружие знаком высокого статуса даже в Адептус Астартес.

Силовой кулак удваивает бонус Силы владельца. Поскольку, космодесантники уже обладают Сверхъестественной Силой (×2), с кулаком она превращается в Сверхъестественную Силу (×3). Кулак заменяет обычную перчатку силовой брони Астартес и накладывает те же ограничения на оружие и проблемы с использованием небольших предметов, что и грозовой коготь.

Силовой меч астартес

Astartes power sword

Создание силового оружия требует массы времени и редких материалов. Поэтому силовые мечи обычно приберегают для высокопоставленных членов Адептус Астартес. Изящные, но эффективные, они дают владельцу больше возможностей для атаки и защиты, чем многие другие разновидности силового оружия. Эта эффективность конструкции делает их популярными среди офицеров, независимо от того, специализируются ли они на ближнем бою или нет.

ГРОМОВОЙ МОЛОТ АСТАРТЕС

Astartes thunder hammer

Яростный энергетический взрыв, звучащий при каждом ударе этого оружия, создает невероятно громкую звуковую волну – именно потому это оружие и называется «громовым». Враги, пережившие сокрушительный удар, скорее всего, будут выведены из строя ударной волной. Молот слишком тяжёл, чтобы парировать им вражеские удары – потому многие боевые братья сочетают такое оружие со штурмовым щитом; говорят, что Штормовые Стражи настолько любят эту комбинацию, что практикуют боевой стиль, разработанный специально для неё.

Громовой молот увеличивает множитель Сверхъестественной Силы персонажа на единицу. Поскольку, космодесантники уже обладают Сверхъестественной Силой (×2), с молотом она превращается в Сверхъестественную Силу (×3).

СИЛОВОЙ ТОПОР ОМНИССИИ (ПАТТЕРН «АСТАРТЕС»)

Omnissian power axe (Astartes pattern)

Зачастую носимые технодесантниками как знак преданности Омниссии, эти топоры имеют длинный посохоподобный корпус, увенчанный половиной черепа Адептус Механикус и символом шестерни. Символ образует режущую часть и окутан силовым полем. Всполохи энергии освещают ребристый клинок и глаза черепа голодным сиянием, оставляя мало сомнений в том, что, эта покрытая священными письменами икона – смертельное оружие. Топор Омниссии также является комбиинструментом.

ПСИХОСИЛОВОЕ ОРУЖИЕ

Говорят, что психосиловое оружие было изобретено самим Императором, когда он ходил среди смертных. Это оружие сочетает археотехнические схемы с крайне редкими психореактивными кристаллами, используемыми в психических капюшонах. Психосиловые клинки и посохи преобразуют ментальную мощь псайкера в смертоносную, разрушающую реальность силу. Такое оружие может принимать самые разные виды – в том числе специализированные, среди которых наиболее известны «Немезиды» Серых Рыцарей. Самое обычное оружие библиариев Адептус Астартес – психосиловые мечи и посохи.

Если психосиловое оружие находится в руках не-псайкера, оно считается обычным оружием Астартес соответствующего типа с уроном, указанным в профиле оружия. Однако в руках обладателя пси-рейтинга такое оружие гораздо мощнее. За каждое очко пси-рейтинга владельца Урон и Бронебойность оружия увеличиваются на +1. Так, психосиловой меч Астартес, которым владеет персонаж с пси-рейтингом 3, наносит 1к10+5 (плюс бонус Силы) урона и имеет Бронебойность 5.

Кроме того, всякий раз, когда псайкер наносит урон противнику, он может, за Свободное действие, вложить в оружие свою психическую силу и жажду убийства. Это требует проверки Использования Варпа как Встречной проверки Силы воли. За каждую степень успеха владелец психосилового оружия наносит дополнительно 1к10 единиц урона, то которого не спасает ни броня, ни бонус Выносливости жертвы. Психосиловое оружие не может быть уничтожено оружием со свойством Силовое поле.

Психосиловое оружие можно использовать на любом уровне психической мощи, а при его применении могут возникать психические феномены и прорывы Варпа по общим правилам (см. **главу VI**). Дополнительный урон, нанесённый психосиловым оружием считается энергетическим.

ПСИХОСИЛОВОЙ ПОСОХ АСТАРТЕС

Astartes force staff

Основная пси-сеть такого посоха размещена внутри прочного корпуса, изготовленного из полированного металла, кости, экзотического дерева или любого другого материала. Обычно набалдашник психосилового посоха представляет собой сложный, пронизанный схемами символ, стиль которой сообразен происхождению оружия. Психосиловой посох действует как отличный психофокус, давая +15 к проверкам Воззвания. Этот бонус действует до тех пор, пока хозяин держит посох хотя бы одной рукой. Чтобы нанести таким оружием удар, требуются обе руки.

ПСИХОСИЛОВОЙ МЕЧ АСТАРТЕС

Astartes force sword

Клинок такого меча светится узором встроенных схем передачи энергии, ярко вспыхивая каждый раз, когда владелец напитывает своё оружие психической мощью. Композитные адамантовые сплавы отшлифованы до мономолекулярной остроты. Подкреплённый сверхчеловеческой силой и разумом боевого брата, силовой меч в руке библиария способен с поразительной легкостью прорезать плоть и доспехи.

ТРАДИЦИОННОЕ ОРУЖИЕ

Простое холодное оружие – обычное дело во всём Империуме и за его пределами; в большей части охваченной войной галактики немыслимо жить без хоть какой-нибудь видимой защиты. Примитивное оружие может быть простым железным мечом, которыми пользуются нижайшие сервы, а может – технологически сложным клинком, что носят Адептус Астартес.

БОЕВОЙ НОЖ АСТАРТЕС

Astartes combat knife

Если боевой брат бросит последнюю гранату и выпустит последний болт, а вражеская волна не иссякнет, он всегда может обратиться к боевому ножу. Каждому космодесантнику выдают такой клинок, едва он приходит в себя после получения имплантатов, и он носит его до своего смертного часа. Этот большой нож, размером примерно с меч смертного, имеет мономолекулярное лезвие, которое не затупится даже за столетие службы. В некоторых орденах боевые ножи передаются из поколения в поколение, и на них увековечены деяния владельцев. В других случаях нож куют одновременно с его будущим хозяином, что заберёт его с собой даже в могилу.

ПРИМИТИВНОЕ ОРУЖИЕ

Списками низкотехнологичного оружия галактики заполнены целые отделы архивов Администратума в системе Прол. Однако физическая крепость и броня Адептус Астартес скрадывают все различия в видах клинков и секир. Палки, железные ножи, прекрасно сработанные рыцарские мечи или гигантские двуручные боевые молоты – если они сделаны из обычных материалов, то в сражении с боевым братом владелец оружия может полагаться лишь на молитвы. Всё холодное со свойством Примитивное имеет один профиль. Мастеру может совершенно свободно добавлять подходящие модификаторы и свойства, если это окажется важным.

ИМПРОВИЗИРОВАННОЕ

Improvised

Импровизированное оружие может быть самым разным, но обычно это любой удобный тяжёлый предмет – например, ножка стола, отрубленная конечность или артиллерийский снаряд. Приклад лёгкого стрелкового оружия (например, болтера) также считается импровизированным оружием.

Модификация оружия

Оружие может быть модифицировано, чтобы стать более эффективным. В описании каждого улучшения перечислены виды оружия, к которым оно может быть применено. Показатель Реквизиции подразумевает как само улучшение, так и работу по его установке. Многие технодесантники предпочитают модифицировать своё оружие сами, но это не уменьшает значение Реквизиции.

Наручное крепление

Arm weapon mounting

Это тяжёлое крепление позволяет устанавливать одно стрелковое оружие на запястье и вести огонь, отдавая сигнал жестом или через БМУ. Эта модификация освобождает космодесантнику руки и производит сильное впечатление – кажется, будто боевой брат вызывает огненный шквал одним взмахом руки. Крепление уменьшает дальность поражения оружия на 30%. Кроме того, с помощью этой модификации оружие можно установить на плече, а не руке.

Модифицируется: лазерные, твёрдотельные, болтерные или мельта-пистолеты или вспомогательный гранатомёт.

Штык астартес

Astartes melee attachment

Ценность штыка или сходного приспособления на стрелковом оружии неоспорима, ибо даёт владельцу универсальность без необходимости менять оружие. Простые штыки, сделанные для обычного человеческого оружия, были бы оскорблением как для космодесантника, так и для его оружия. Адептус Астартес используют тонкие моноклинки и ревущие цепные штыки, которые по эффективности могут потягаться с цепными мечами. Штык позволяет считать стрелковое оружие боевым ножом или цепным мечом. Такой «цепной меч» не имеет свойства Сбалансированное.

Модифицируется: любое Лёгкое стрелковое оружие

Гравиподвес караула смерти

Deathwatch suspensor

Поскольку ликвидационная команда Караула Смерти часто развёртывается без дополнительных вспомогательных подразделений, ей требуется максимальная гибкость. Антигравитационные пластины и штифты гравиподвесов крепятся к оружию или оборудованию, что облегчает его использование, компенсируя часть веса. Гравиподвесы уменьшают вес оружия вдвое, и упрощают использование Тяжёлого оружия. При стрельбе из оружия с гравиподвесом стрелок считается обладающим особенностью Автостабилизация, т. е. оружие всегда считается установленным на опору и может стрелять из оружия на Короткой и Длинной очередью за Полудействие, а также никогда не получает штрафов за перемещение и стрельбу.

Модифицируется: любое Тяжёлое стрелковое оружие

Таблица 5-9: Модификации оружия

Название	Вес	Рекв.	Слава
Наручное крепление	+1,5	10	Заслуженный
Штык астартес (Моно)	+2	7	–
Штык астартес (Цепной)	+8	9	–
Гравиподвес Караула Смерти	x 1/2	25	Уважаемый
Селектор боеприпасов	+1	2	–
Дипольный магнитный замок	–	5	–
Предсказатель движения	+0,5	20	Уважаемый
Прицел хищника	+0,5	10	–
Лазерный целеуказатель	+0,5	10	–
Глушитель	+0,5	3	–
Телескопический прицел	+1	6	–

СЕЛЕКТОР БОЕПРИПАСОВ

Fire selector

Этот базовый инструмент Караула Смерти позволяет болтеру или иному оружию быстро и легко черпать боеприпасы из разных магазинов, что повышает тактическую гибкость и очень полезно, когда воины не знают, что ждёт их впереди. В оружие с селектором боеприпасов можно зарядить до трёх различных магазинов. В начале хода стрелка он может использовать селектор боеприпасов, чтобы выбрать, патронами из какого магазина он желает стрелять.

Модифицируется: болтерные или твёрдотельные пистолеты, а также болтерное или твёрдотельное Лёгкое оружие

ДИПОЛЬНЫЙ МАГНИТНЫЙ ЗАМОК

Dipole mag-lock

Для воинов в силовых доспехах магнитные замки – такое же обычное дело, как и кобуры. Типичный магзамок состоит из сильных электромагнитов, установленных под поверхностью силового доспеха и магнитов-ответчиков на оружии – зачем много воинов, когда один, благодаря магнитам, может носить самое разное оружие? Дипольный магзамок может изменить свое магнитное поле, чтобы буквально вбросить оружие в руку владельца. Обычно для этого в перчатку встраивают небольшие бесконтактные переключатели, что заставляют магнит менять полярность, при приближении нужной руки. Однако существуют версии, использующие голосовые и более сложные телесные сигналы.

Дипольный магнитный замок предоставляет обладателю талант Быстрое выхватывание, что применяется только для оружия, на котором установлен магнит-ответчик. Если у персонажа уже есть этот талант, он может выхватить такое оружие в ходе Парирования, в мгновение ока переходя к отражению вражеского клинка собственным.

Модифицируется: любой Пистолет или Лёгкое стрелковое оружие, а также любое холодное оружие, которое можно держать в одной руке

ПРЕДСКАЗАТЕЛЬ ДВИЖЕНИЯ

Motion Predictor

Как только пользователь увидит желаемую цель, в этом устройстве запускается сложный когитатор слежения. С его помощью предсказатель ведёт цель, и выпускает по ней длинную очередь, как только стрелок нажмёт на спуск. Предсказатель движения даёт бонус +10 к проверкам Дальнего боя, но работает только тогда, когда оружие стреляет Короткой или Длинной очередью.

Модифицируется: любое не Примитивное стрелковое оружие, способное вести огонь Короткой или Длинной очередью. Предсказатель движения считается прицелом, а оружие может иметь только один прицел.

ПРИЦЕЛ ХИЩНИКА

Preysense sight

Это оружейный прицел, который указывает на недругов, прячущихся в тени, отслеживая их по излучаемому теплу. Персонаж, использующий прицел хищника, не получает никаких штрафов за темноту, зато получает бонус +20 к основанным на зрении проверкам Восприятия в ночное время.

Модифицируется: любое Лёгкое лазерное, твёрдотельное, болтерное или плазменное оружие. Прицел хищника считается прицелом, а оружие может иметь только один прицел.

ЛАЗЕРНЫЙ ЦЕЛЕУКАЗАТЕЛЬ

Red-Dot Laser Sight

Это лазерный прицел даёт бонус +10 к проверкам Дальнего боя, но работает только тогда, когда оружие ведёт огонь одиночными.

Модифицируется: любой пистолет или Лёгкое стрелковое оружие следующих типов: лазерное, твёрдотельное, болтерное или плазменное. Лазерный целеуказатель считается прицелом, а оружие может иметь только один прицел.

ГЛУШИТЕЛЬ

Silencer

Глушители подавляют шум выстрела, тем самым, предотвращая обнаружение стрелка. Проверки Бдительности, предпринятые чтобы услышать выстрелы, сделанные из оружия с глушителем, получают дополнительный штраф -20 и могут быть предприняты только с половины нормального расстояния.

Модифицируется: автоганы, автопистолеты и игольные снайперские винтовки.

ТЕЛЕСКОПИЧЕСКИЙ ПРИЦЕЛ

Telescopic Sight

Телескопические прицелы увеличивают изображение цели, делая её легко видимой. Это особенно полезно, когда стрелку нужно попасть в строго определённое место. Оружие с телескопическим прицелом игнорирует штрафы за Дальнюю и Сверхдальнюю дистанцию, если стрелок потратит Полное действие на Прицеливание.

Модифицируется: Любое Лёгкое лазерое, твёрдотельное, болтерное или плазменное оружие. Телескопический прицел считается прицелом, а оружие может иметь только один прицел.

Боеприпасы

Орды ксеносов, с которыми сталкивается Адептус Астартес, кажутся бесконечными, и потому целые планеты отдают под производство бесконечного количества боеприпасов, необходимых для войны. Оружие, полученное из арсеналов Караула Смерти, поставляется с достаточным боекомплектом. Каждый тип боеприпасов может использоваться только с тем оружием, что указано в его описании. Вес боеприпасов не указан; однако, если это важно, считайте, что полный магазин весит 10% от общего веса оружия.

Болтерные снаряды

Bolt shells

Активно-реактивный взрывной болтерный снаряд – один из смертоноснейших боеприпасов в арсенале Империума. Караул Смерти использует самые разные типы болтов, созданные за тысячи лет, благодаря чему достигает высокой тактической гибкости. Подавляющее большинство болтерных снарядов производится для Адептус Астартес, что делает такие боеприпасы обычным делом для боевых братьев и предметом роскоши для всех остальных.

Используется с: любыми болтерными Пистолетами, Лёгким и Тяжёлым оружием.

Пули

Bullets

Твёрдотельный боеприпас, характерный для многого оружия Империума, и встречающийся в великом многообразии калибров и исполнений. Патроны от одного вида оружия, не могут использоваться в другом, кроме очень схожих конструкций. Например, вы можете использовать патроны для стаб-револьвера в автостабе, но особые пули для штурмовых пушек Астартес больше не подойдут ни к чему.

Используется с: автопистолетами, автоганами и штурмовыми пушками.

Батарея

Charge pack

Батарея – это мощный источник питания, использующийся исключительно в лазерном оружии. Размер батареи зависит от класса оружия. Заряд батареи позволяет сделать количество выстрелов, равное ёмкости магазина этого оружия.

Используется с: лазпистолетами, лазганами и лазпушками.

Экзотические боеприпасы

Exotic

Караул Смерти применяет множество видов оружия, использующего нестандартные боеприпасы – от специальных капсул для перстневого оружия, до изящных дротиков для игольчатой винтовки.

Используется с: игольчатыми винтовками и любым другим экзотическим стрелковым оружием.

Топливо

Fuel

Огнемётное оружие использует жидкое топливо, сильно различающееся по составу и качеству. Подульевики с бедных имперских миров могут заливать в свои дрянные огнемёты даже горючий алкоголь, в то время как оружие Адептус Астартес принимает исключительно чистейший прометий. Топливный бак обеспечивает количество выстрелов, равные показателю магазина оружия.

Используется с: огнемётами, ручными огнемётами и тяжёлыми огнемётами.

Таблица 5-10: Боеприпасы

Название	Рекв.	Слава
Болтерные патроны	Нет	–
Пули	Нет	–
Батареи	Нет	–
Экзотические боеприпасы	Нет	Различное
Топливо	Нет	–
Мельта-баллоны	Нет	Различное
Игольчатый осадитель	Нет	–
Колбы плазмы	Нет	Различное
Дробовые патроны	Нет	–

Мельта-баллон

Melta canister

Мельта-оружие используют особые химикаты, хранящиеся в баллонах под высоким давлением. Размер и способ установки зависит от модели и класса оружия. Во всех случаях, ёмкость канистры позволяет сделать количество выстрелов, равное ёмкости магазина этого оружия.

Используется с: инфернопистолетами, мельтаганами и мультимельтами.

Игольчатый осадитель

Needle Precipitator

Эти устройства используются с игольчатым оружием и часто встраиваются прямо в кобуру или футляр для переноски. Осадитель кристаллизует жидкие или порошкообразные химические вещества, превращая их в иглы, выпускаемые винтовкой. Одна доза наркотика или токсина даёт одну единицу боеприпасов. Дополнительные сведения о токсинах смотрите в разделе «Препараты и расходники» на странице 196. Если не указано иное, в игольчатые патроны может быть осаждён любой токсин.

Используется с: игольчатыми винтовками

Колба плазмы

Plasma flask

Боеприпас плазменного оружия состоит из очень опасного и неустойчивого водорода в фотонном состоянии, сжатого под давлением и помещенного в укрепленные колбы. Первая плазменная граната почти наверняка получилась из такого флакона, ритуалы обращения с которым не были исполнены должным образом.

Используется с: плазменными пистолетами, плазмаганами и плазменными пушками.

Дробовые патроны

Shells

Эти патроны начинены десятками крошечных шариков и предназначены для поражения обширной области, что делает их идеальными для боя на близкой дистанции, где точность не особенно важна.

Используется с: дробовиками.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ БОЕПРИПАСЫ

Отряды Караула Смерти часто попадают в самые неожиданные обстоятельства, а потому тактическая гибкость для них имеет первостепенное значение. Боевые братья широко используют различные болтерные патроны, чьи особые преимущества делают их не менее полезными, чем обычные взрывные болты.

Показатель Реквизиции специальных боеприпасов, указанные в **таблице 5-11 «Специальные боеприпасы»** подразумевает один магазин для любого применимого оружия, за исключением пистолетов – их магазины имеют меньшую вместимость и потому цена в очках Реквизиции для них падает вдвое. Специальные боеприпасы для тяжёлых болтеров добавляют +5 (за магазин) или +15 (за ранец с боеприпасами) к общему значению Реквизиции.

Таблица 5-11: Специальные боеприпасы

Название	Рекв.	Слава
Ранец для боеприпасов	Нет	–
Патроны «Драконий огонь»	28	Уважаемый
Патроны «Адское пламя»	25	–
Имплозивные снаряды	27	Уважаемый
Патроны «Кракен»	15	–
Патроны “Стальная буря”	15	–
Патроны «Сталкер»	5	–
Патроны «Мщение»	25	Прославленный
Патроны «Ведьма»	12	Заслуженный

РАНЕЦ ДЛЯ БОЕПРИПАСОВ

Astartes backpack ammo supply

Для многих видов оружия в затяжных сражениях необходим очень большой боекомплект. Заплечный ранец для боеприпасов носят поверх стандартного блока питания брони. Для энергетического оружия источником питания служит массивная батарея или генератор. Для огнемётов и плазменного оружия он состоит из топливных баков или канистр. Также ранец может просто хранить большое количество болтов и быстро подавать их в оружие. Ранец содержат 100 зарядов для плазменного, лазерного или мельта-оружия, 250 патронов для твёрдотельного или болтерного оружия и топлива на 75 выстрелов для огненного оружия. Оружие, подключенное к ранцу, использует его запас боеприпасов, не учитывая свой обычный размер магазина. Ранцы с патронами весят 40 килограмм и выдаются вместе с любым тяжёлым оружием.

ПАТРОНЫ «ДРАКОНИЙ ОГОНЬ»

Dragonfire shells

В таких болтах заряд взрывчатого вещества заменён воздушно-реактивным концентратом. Когда снаряд детонирует, полезная нагрузка порождает огненную вспышку, сравнимую с огнемётной.

Эффекты: урон оружия уменьшается на -2. Цель и все, кто находятся в пределах двух метров от неё, должны пройти проверку Ловкости или загореться. Стреляющий может выбрать целью объект или определённую область вместо противника. В этом случае сложность выстрела становится **рутинной (+20)**, и все в радиусе двух метров должны сделать проверку Ловкости или загореться.

Используется со: всем болтерным оружием.

ПАТРОНЫ «АДСКОЕ ПЛАМЯ»

Hellfire rounds

Снаряды «Адское пламя», изначально разработанные для борьбы с тиранидами, оказывают разрушительное воздействие на органическую материю. Их сердечники заменены флаконами с мутагенной кислотой, которая с ужасающей скоростью разъедает любую органику.

Эффекты: оружие игнорирует Природную броню и вызывает Праведный гнев, если в бросках на урон выпадет 9 или 10. Кроме того, оружие приобретает свойство Разрывающее (если ещё не обладало им). При использовании в тяжёлом болтере такие патроны изменяет СкС оружия на О/–/– и добавляет свойство Взрыв (3). При использовании против орды, патроны «Адское пламя» увеличивают урон её Численности на +1 за каждое попадание.

Используется со: всем болтерным оружием.

ИМПЛОЗИВНЫЕ СНАРЯДЫ

Implosion shells

Результат ранних опытов с альтернативной крак-технологией, имплозионная оболочка заменяет взрывной сердечник бесконечно малым количеством антиматерии; при детонации это создаёт резко сжимающийся вакуум. Как и стандартные болтерные патроны, эти снаряды активируются через активно-реактивное ядро, так что они успевают проникнуть в цель до того, как имплозия вступит в силу. Поэтому сила пули направлена не на то, чтобы пробить броню, а на то, чтобы повредить тело несчастной жертвы изнутри, чего достаточно, чтобы ослабить даже космодесантника.

Эффекты: в дополнение к обычному урону, цель, которая получает один или несколько очков урона (после вычета Брони и Выносливости) от имплозивного снаряда, получает 1к5 единиц урона Ловкости.

Используется со: всем болтерным оружием.

ПАТРОНЫ «КРАКЕН»

Kraken rounds

Увеличенное количество топлива обеспечивает увеличенную дальность стрельбы без ущерба для бронебойности, а сверхплотный адамантиновый состав и увеличенный заряд взрывчатого вещества позволяет пробивать даже самую тяжёлую броню.

Эффекты: бронебойность оружия увеличивается до 8, а дальность стрельбы возрастает на 50%.

Используется со: всем болтерным оружием.

ПАТРОНЫ "СТАЛЬНАЯ БУРЯ"

Metal storm rounds

Наконечники этих болтов оснащены бесконтактными взрывателями, благодаря чему эти боеприпасы детонируют раньше, чем обычные болты, и высвобождают свою полезную нагрузку, прежде чем полностью проникнуть в цель. При использовании болтера с высокой скорострельностью они могут уничтожать группы легкобронированных врагов.

Эффекты: Урон и Бронебойность оружия уменьшаются на +2, но оно получает свойство Взрыв (2).

Используется со: всем болтерным оружием.

ПАТРОНЫ «СТАЛКЕР»

Stalker rounds

Патроны «Сталкер» были разработаны для использования с болтерами одноимённой модели, и только с ними они достигают максимума эффективности. Тем не менее, «Сталкеры» могут применяться в другом болтерном оружии ради маскировки выстрелов. Сердечник «Сталкера» заменен газовым топливом, а активно-реактивное взрывчатое вещество – твёрдой ртутью.

Эффекты: проверки Бдительности, предпринятые чтобы услышать выстрелы, сделанные с помощью патронов «Сталкер», получают дополнительный штраф -30 и могут быть предприняты только на половине нормального расстояния. Урон оружия уменьшается на -2, но при стрельбе из болтера паттерна «Сталкер» этот штраф к урону не применяется. Также враг не может предпринимать никаких проверок, направленный на то, чтобы заметить выстрел (однако, в зависимости от ситуации, может потребоваться соответствующая Встречная проверка, чтобы сам стреляющий оставался скрытым).

Используется со: всем болтерным оружием.

ПАТРОНЫ «МЩЕНИЕ»

Vengeance rounds

Изначально эти патроны были созданы для борьбы с самым злейшим врагом Адептус Астартес – космодесантниками Хаоса. Предназначенный для пробивания силовой брони космического десанта сердечник каждого снаряда содержит крупицу нестабильной материи, которая при детонации создаёт микроядерный взрыв. Каждый изящно сконструированный болт чрезвычайно эффективно пробивает броню и уничтожает даже самую стойкую цель, но технология, необходимая для наполнения болта такой мощью, очень опасна.

Эффекты: оружие приобретает свойство Разящее (1), а его Бронебойность увеличивается до 9. Если в броске на атаку выпадет 91-100, патроны «Мщение» взорвутся преждевременно. В этом случае стреляющий получает количество Взрывного урона, равное урону оружия с Бронебойностью 5 в руку (в случае одноручного оружия – в руку державшую оружие, при двуручном оружии – в случайно определённую). Также это вызывает Осечку. Взрыв происходит слишком быстро, чтобы его можно было избежать, отбросив оружие.

Используется со: всем болтерным оружием.

ПАТРОНЫ «ВЕДЬМА»

Witch bolts

Основанные на конструкции Чёрных Храмовников, сердечники этих болтов содержат высвобождающиеся при попадании нейроингибиторы, пронизанные варп-ослабляющими соединениями, которые нарушают связь существа с Имматериумом.

Эффекты: кроме обычного урона от оружия, любое существо, обладающее пси-рейтингом, и получающее урон от патрона «Ведьма», снижает свой пси-рейтинг на 1 на 1к10 раундов при каждом попадании. В течение этого времени существо не может использовать психосилы на Усиленном уровне мощи. Кроме того, существа с особенностью Варп-нестабильность должны немедленно предпринять проверку Силы воли, чтобы избежать последствий, описанных в особенности.

Используется со: всем болтерным оружием.

Броня

"Благослови эту пластину, дабы отразила она клинок врага и пулю нечестивца"

– из обрядов опоясывания

В сорок первом тысячелетии человечество столкнулось не только с чужацкой угрозой, но и с предательством и врагами в своих рядах. С каждой угрозой защитные меры множились и менялись. Космодесантники полагаются на различные виды столь характерной для них силовой брони, а обычный имперский подданный должен довольствоваться гораздо менее совершенными средствами защиты.

Броня предоставляет персонажу очки Брони (ОБ) на разные части тела. Кроме того, некоторые виды брони обладают особыми свойствами, отмеченными в их описании:

Тип брони: описывает вид брони.

Покрываемые зоны(а): какие зоны защищает броня (руки, ноги, корпус и голова). Любая броня, дающая 7 или более ОБ (включая силовую броню Астартес), накладывает штраф -30 на проверки Скрытности и Бесшумного шага.

Вес (в килограммах): сколько весит броня. Сколько может нести персонаж, вы можете узнать на странице 235. Поскольку космодесантники созданы для того, чтобы сражаться в силовой броне, её вес никогда не учитывается.

Рек. (Реквизиция): количество очков Реквизиции, необходимых для получения брони из арсенала.

Слава: минимальный уровень Славы, необходимый, чтобы реквизировать такую броню.

Силовая броня Астартес

Силовая броня Астартес – это ординар от которого измеряются другие виды брони. Повелительный взгляд воинов Бога-Императора, облачённых в свои знаменитые доспехи, обратил множество армий в бегство без единого выстрела. Такая броня состоит из тяжёлых керамитовых пластин и пучков искусственных волокон, которые повторяют движения владельца. Доспехи Адептус Астартес – вершина технологий силовой брони, а уникальные имплантаты космических десантников позволяют доспеху отзываться на движения носителя почти без задержек. Каждый боевой брат отвечает за свой силовой доспех, части которого могли служить ордену тысячелетиями.

Силовая броня Астартес содержит множество сложных подсистем, и именно сочетание её совершенных технологий с физиологией космодесантника делает боевого брата в силовой броне столь смертоносным. Вот на что способна силовая броня:

Керамитовое бронирование: обеспечивает 10 очков Брони на корпус и 8 очков брони на все прочие зоны.

Повышение силы: Сила носителя возрастает на +20. Этот бонус прибавляется после того, как будет применен множитель Сверхъестественной Силы.

Авточувства: космодесантник получает особенность Ночное зрение и талант Обострённые чувства (Зрение, Слух), что приносит бонус +10 к соответствующим проверкам. Встроенные светофильтры защищают его глаза от воздействия фотонных вспышек и оглушающих гранат. Эти бонусы действуют только, когда космодесантник носит шлем. Талант Обостренные чувства (Зрение, Слух), предоставляемый броней, складывается с Обострёнными чувствами (Зрение, Слух), что дают космодесантнику ухо Лимана и оккулов (итого, космодесатник в шлеме получает бонус +20 к проверкам Восприятия, основанным на зрении и слухе). Кроме того, авточувства позволяют совершать Точечную атаку в качестве Полудействия.

Осмотическая система жизнеобеспечения: при надетом шлеме броня становится герметичной и может поддерживать достаточный запас кислорода до тех пор, пока подаётся питание.

Биомонитор и инъекторы: если внутренний когитатор обнаруживает проблему с биосигналами владельца, он может вводить болеподавители, боевые стимуляторы и антитоксины. Это дает следующие преимущества:

- Бонус +10 к проверкам сопротивления свойству Отравленное и иным ядам.
- Возможность ввести болеподавитель, позволяющий игнорировать эффекты критического урона в течение 1к10 раундов. Впрыскиватель содержит шесть доз, которые могут быть введены все разом или отдельно.
- Эффект Оглушения для носителя брони не может продлиться дольше одного раунда – по истечении этого срока системы доспеха приведут своего владельца в чувство.

Вокс-связь: работает как обычный вокс и канал для передачи более сложных данных, к которым может получить доступ доспех или его владелец. Биомонитор также передаёт данные через вокс-систему, позволяя отряду видеть жизненные показатели друг друга.

Магнитные подошвы: при включении работают как магнитные ботинки.

Внутренний цикл питания: система фильтров, собирающих и очищающих выделения тела, и перерабатывающая их в питательный раствор, что может быть введен внутривенно. Питаясь таким образом, космодесантник может жить достаточно долго, но не бесконечно. За каждые две недели, которые космодесантнику пришлось провести, питаясь исключительно таким раствором, он должен сделать проверку Выносливости или получить один уровень Усталости, который остаётся до тех пор, пока персонаж продолжает потреблять только этот раствор. Сложность проверки возрастает на один шаг за каждые две недели без нормальной (хотя бы очищенной преомнором) еды.

Подавитель отдачи: носитель может стрелять из Лёгкого оружия одной рукой. Стрелковое оружие, не являющееся Пистолетами, нельзя использовать в ближнем бою.

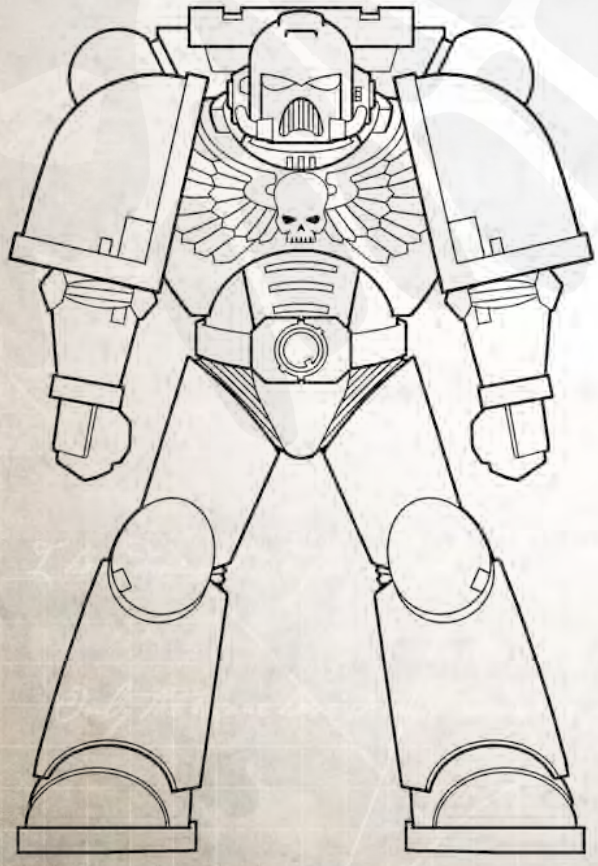
Великан: космодесантник в силовой броне имеет Размер (Крупный). Это увеличивает его Скорость передвижения на +1; Персонаж получает все штрафы на Скрытность и Бесшумный шаг, вызванные его бронированностью, но его враги не получают плюсов на попадание по большой цели, благодаря ловкости Астартес, что даёт им чёрный панцирь.

Большерукий: бронеперчатки силового доспеха не очень хорошо подходят для тонкой работы. Проверки, сделанные для совершений каких-либо тонких действий, получают штраф -10, если космодесантник имеет дело не с предметами, специально созданными для астартес. Стрелковое оружие, сделанное не для Астартес, слишком мало для боевого брата, и он не может им пользоваться. Боевой брат может снять или надеть шлем за Полудействие.

Облачение в силовую броню – это священный ритуал, сопровождаемый хвалой машинным духам и молитвами об успехе в грядущем сражении. Одевание или снимание доспеха занимает около двадцати минут, если космодесантник делает это сам, без посторонней помощи. Если ему помогают, процесс может занять всего пять минут, но не меньше (независимо от количества помощников), поскольку в любом случае необходимо провести надлежащие обряды.

История силовой брони

Каждый силовой доспех уникален – его носили во множестве битв и часто собирали из остатков других доспехов, которые тоже обладали собственным славным прошлым. Нет ничего удивительного в том, что машинные духи силовой брони со временем развивают свои собственные личности. Сделайте бросок 1к10 по таблице 5-12, чтобы определить натуру доспеха. Результат броска может быть изменен на единицу, если игрок того пожелает (например, выпавшую единицу можно заменить на двойку или десятку, а десятку – на девятку или единицу).



Силовая броня Модель VII «Аквила»

Подробности славной истории

Таблица истории силовых доспехов служит основой создания для уникальных машинных духов, которые развиваются в силовых доспехах астартес. Игроки должны определиться с конкретной историей, стоящей за выпавшим результатом. Например, костюм с историей «Никто не избежит гнева Императора», возможно, позволил знаменитому капитану сделать невозможный выстрел, который убил укрывшегося вражеского вожака, переломив ход событий при первой осаде Хазанта. Доспехи с историей «Руководи с передовой» должны были защищать множество прославленных воинов, приведших братьев к победе во множестве сражений.

Игроки и мастер не должны чувствовать себя ограниченными предоставленным списком. Возможно, вы захотите обсудить иные сравнимые эффекты, которые лучше отражают характер наиболее важной части снаряжения боевого брата.

ПОВРЕЖДЕНИЕ СИЛОВОЙ БРОНЯ

Если боевой брат единовременно получает количество урона, большее, чем его показатель брони, его доспех больше не считается герметичным. Эту прореху можно временно устранить при помощи ремонтного цемента, но потом потребуется полноценный ремонт. Силовая броня Астартес питается от заплечного термоядерного блока питания, который при должном уходе, может вырабатывать её вечно. Однако в бою этот блок питания, будучи повреждён, может потерять часть мощности или вовсе выключиться. Если носитель брони получает критический урон в корпус, нанесенный сзади, сверьтесь с **таблицей 5-13** (в дополнение к таблице критического урона персонажу). Результат, указанный в этой таблице действует до тех пор, пока блок питания не будет отремонтирован при помощи **серьёзной (+0) проверки Техпользования**.

Таблица 5-13: Критические эффекты блока питания

Критический урон	Результат
1-3	**Без изменений**: блок питания продолжает работать нормально.
4-5	**Повреждён**: подача энергии уменьшается, что приводит к сбоям систем и затруднению перемещения. Все преимущества, предоставляемые броней (за исключением очков Брони), теряются. Все физические действия получают штраф -10. Скорость передвижения снижается на -2.
6+	**Обесточен**: доспех полностью отключается. Все преимущества, предоставляемые броней (включая историю, но не очки Брони), теряются. Владелец должен проходить **напряжённую (-40) проверку Силы** чтобы просто двигаться. В случае успеха его скорость передвижения падает до 1, а все физические действия получат штраф -30.

Таблица 5-12 История и особенности силовой брони

Бросок	Результат
1	**Грудью встречай врага**: этот доспех с одержимостью украшали гордыми гербами, древними геральдическими изображениями, лентами и знамёнами, а шлем венчает роскошный гребень. Носитель такой брони всегда держится гордо и часто пренебрегает возможностью прятаться или занимать укрытия. Броне, как будто бы претят любые попытки действовать скрытно, отчего боевой брат получает дополнительный штраф -20 на все проверки Скрытности и Бесшумного шага (в дополнение к стандартным для силовой брони), ибо она жужжит, запускает вентиляцию или лязгает в самый неподходящий момент. Однако она также даёт бонус +10 к проверкам Командования, благодаря подавляющему авторитету и уверенности, которыми веет от носителя.
2	**Никто не избежит гнева Императора**: редкий и ценный дух захвата цели, постоянно сканирует врагов, предсказывая дальность, скорость и высоту, а также постоянно отмечая их биознаки, что могут служить для наведения. Доспех вносит почти незаметные коррективы в прицеливание и скорость стрельбы владельца, иногда даже предвосхищая его движения. Многих воинов отпугивает такое почти разумное поведение, но все они в конце концов привыкают и становятся единым целым со своей второй кожей. Очевидное преимущество дает владельцу бонус +5 к Дальнему бою. Тем не менее, броня медленно реагирует на непредвиденные события – кажется, ей не по душе суета, что всегда путает его её точные расчёты. Владелец получает штраф -10 на Уклонение в ближнем бою.
3	**Твоя рука да станет бичом нечистого**: дух этой брони закалён долгими годами службы и представляет собой поистине могущественного противника. Бессчётное количество раз он был улучшен с единственной целью – принести гибель врагам Человека в славной рукопашной схватке. Носители утверждают, что доспех знает, как и когда они собираются нанести удар, и начинают доверять ему так же, как и любому другому брату по оружию. Такой доспех приносит владельцу бонус +5 к Ближнему бою. Однако системы наведения этой брони сложны и своенравны. Носитель получает штраф -5 к Дальнему бою, если носит шлем.
4	**Наслаждение смертью**: некоторые воины просто созданы для того, чтобы убивать. Эта броня олицетворяет их суть, и хотя она была изготовлена сравнительно недавно, бесчисленные враги уже научились страшиться одного вида такого доспеха. Чем дольше воин носит эту броню, тем скорее они становятся одним целым. Постепенно убивать врагов Человека становится так же легко, как дышать. Все атаки носителя, что нанесли Критический урон, наносят дополнительно +2 единицы урона, а любая успешная атака против Орды, снижает её Численность на ещё на -1.
5	**Ярость молнии**: даже самые быстрые смертные не смогут сравниться в скорости реакции с Ангелами смерти. Обычная силовая броня астартес умудряется не мешать естественной скорости боевого брата, но этот доспех способен немало её улучшить. Сверхсочленённые суставные механизмы позволяют воину легче манипулировать весом, а автоматические считыватели мышечной реакции улучшают даже мельчайшие движения. Эти системы дают носителю бонус + 5 к Ловкости и +1 к броскам Инициативы.
6	**Твоя сила станет легендой**: грубая сила Адептус Астартес уже породила неисчислимые легенды, которые силовая броня лишь подкрепляет. Этот же доспех делает носителя настоящим титаном. Он и ему подобные породили легенды о боевых братьях, что руками переворачивали танки и держали на плечах рушащиеся здания. Носитель получает дополнительный бонус + 10 к Силе, в дополнение к обычному бонусу силовой брони. Этот бонус к Силе добавляется после Сверхъестественной Силы.
7	**Ужас да станет другом твоим**: хотя все силовые доспехов, мягко говоря, пугают, этот будто бы излучает атмосферу угрозы и насилия. Его энергетичская установка периодически издаёт звук, которое часто путают с рычанием дикого зверя. В бою он превращается в свирепый вой, который действительно парализует. Ни одна попытка технодесантников успокоить гневную машину не увенчалась успехом. Многие носители намеренно добавляют ужасающие реликварии и священные писания к своей броне, отчего их влияние на слабые души своих врагов значительно возрастает. Носитель получает особенность Страх (1) против любого противника, вовлечённого с ним в ближний бой (или увеличивает свой уровень Страха на +1, если уже обладает им).
8	**Руководи с передовой**: все люди нуждаются в лидерах, но каждого лидера нужно видеть и слышать. Командиры Адептус Астартес часто руководят своими воинами с переднего края – именно такие лидеры имели честь носить эту броню на протяжении веков. Вокс-усилители такого доспеха ревут, как раскаты грома, а блестящая геральдика, кажется, пылает на поле боя. Поистине достойное зрелище – на сотне миров стоят статуи храбрецам, которые носили эту реликвию в битве. Сплочённость вашей команды возрастает на +1 (этот бонус может складываться с другими доспехами с той же историей).
9	**Принесите смерть издалека**: такую броню пусткают в дело во время великих осад. Она привыкла к тяжёлому долгу и тяжёлому оружию. Независимо от того, идет ли речь об отдаче тяжёлого болтера или свирепой ярости плазменной пушки, эта броня никогда не выходит из строя. Нося такой доспех, воин никогда не получает штраф за перемещение и стрельбу из Пистолета или Лёгкого оружия Короткой или Длинной очередью (см. стр. 271 и 268). Кроме того, владелец может считать любое Тяжёлое оружие, которым он владеет, Лёгким оружием при перемещении и стрельбе Короткой или Длинной очередью.
10	Забыть – значит простить. Никогда не забывай: каждый носитель этого доспеха написал на нём клятву мести тем, кто каким-то образом оскорбил Императора. Некоторые надписи поносят отдельных врагов, в то время как другие осуждают целые расы ксеносов или население целых планет. Каждый следующий носитель считает делом чести отомстить обидчику и считает своим священным долгом исправить как можно больше несправедливостей. После того как преступник был наказан, его имя оставляют в качестве примера для других. Приобретите талант Ненависть (выберите один).

Типы брони

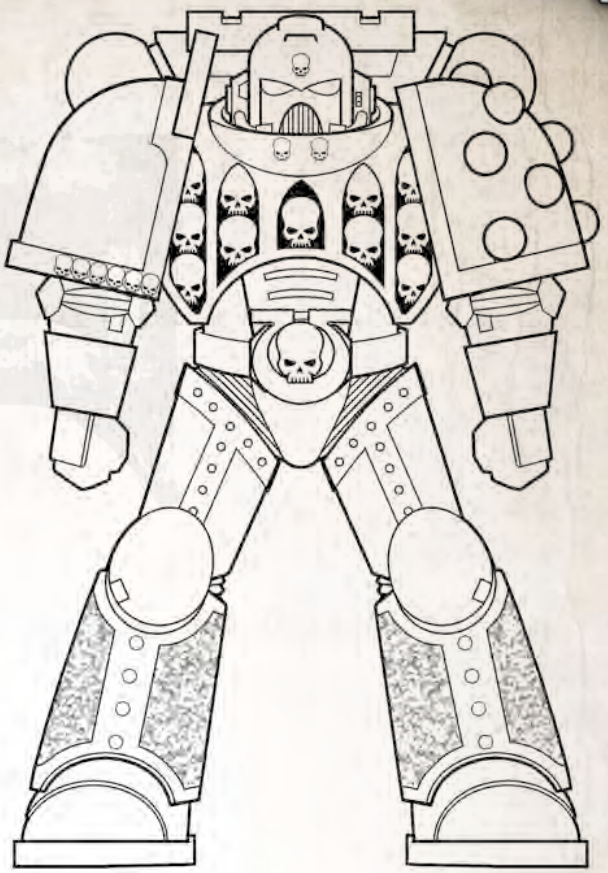
Силовая броня, представленная в этой главе, является версией VII, также известной как «Аквила». Но существует ещё много типов силовой брони космического десанта, подробная информация которых представлена в дополнении «Ритуалы битвы».

РЕМЕСЛЕННЫЙ ДОСПЕХ АСТАРТЕС

Astartes artificer armour

Тщательно обслуживаемый и подогнанный под каждого почитаемого носителя, ремесленный доспех – самый редкий вид силовой брони. Технология и сверхкрепкие материалы, используемые для создания такой брони, не имеют равных в Империуме. Каждый из таких доспехов – настоящий шедевр, которым награждают только истинных героев ордена (исключая технодесантников, что сами собирают себе такую броню). Ремесленный доспех всегда Исключительного качества. В дополнение к эффектам стандартной силовой брони Астартес, усовершенствованный шлем такой брони оснащён БМУ. Некоторые доспехи имеют ещё более необычные функции – например, автоматическое переплетение волокон, устраняющее необходимость в ремонтном цементе для герметизации пробоин.

Только лишь бессчётные часы тяжкого труда в пылающих кузницах позволяют создать ремесленный доспех. Уникальные инкрустации и гравюры раскрывают видение, которое привело его создателя к созданию этого шедевра, а его машинный дух становится мудрым и могущественным. Сделайте бросок по **таблице 5-12 «История силовой брони»** дважды, чтобы определить свойства конкретного доспеха.



БРОНЯ РАЗВЕДЧИКА АСТАРТЕС

Astartes scout armour

В большинстве кодексных орденов космодесантники-неофиты служат в качестве разведчиков 10-й роты. Их отдают под начало опытного сержанта, который одновременно командует и учит их тому, что значит быть космодесантником. Разведчики носят более лёгкую и менее обременительную броню, нежели силовые доспехи посвящённых боевых братьев. Эта броня – разновидность панцирной, которая довольно крепка, но отлично подходит для скрытности и перестрелки.

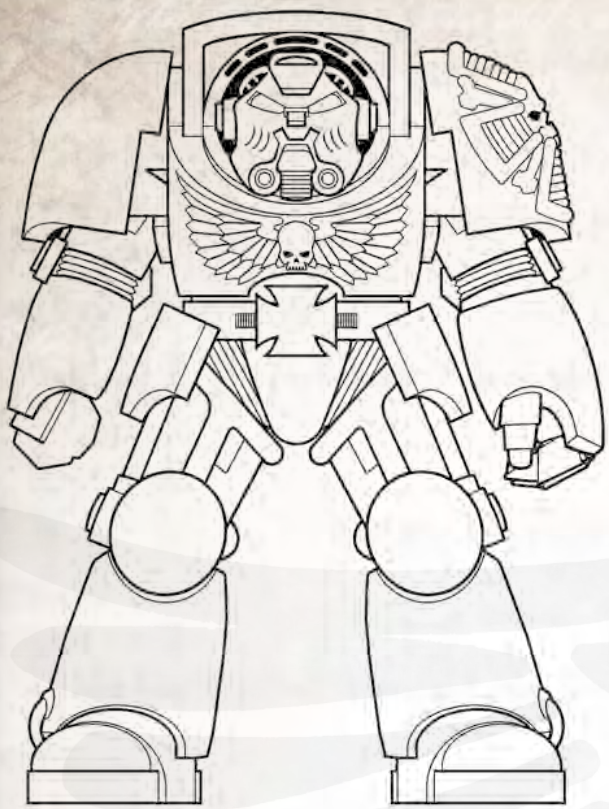
Броня разведчика астартес даёт бонус +10 к проверкам Скрытности и не накладывает штрафа на проверки Скрытности и Бесшумного шага, вызванные количеством очков Брони (см. стр. 182).

Качество брони

Все описанные здесь виды доспехов, имеют среднее качество. Так, раздел «Силовая броня астартес» описывает обычный для Адептус Астартес силовой доспех (хотя качество силовой брони космического десанта намного превосходит любую более или менее распространённую в Империуме броню), в то время как флак-броня представлена такой, какую носят имперские гвардейцы и гражданские. Броня повышенного качества использует следующие модификаторы.

Выдающееся качество: эту хорошо сделанную и отлично подогнанную броню легче носить. Против первой атаки в раунде броня увеличивает свои очки Брони на +1.

Исключительное качество: тонко отделанная и в превосходно подогнанная броня подобна второй коже. Броня весит вдвое меньше обычного и получает +1 к очкам Брони.



ТЕРМИНАТОРСКАЯ БРОНЯ АСТАРТЕС

Astartes terminator armour

Тактическая броня дредноута, чаще называемая терминаторской бронёй, превращает астартес в почти неостановимую силу. Эти чрезвычайно редкие доспехи – самая совершенная форма защиты, что может найтись в арсеналах космических десантников; она наделяет боевых братьев огневой мощью танка. Терминаторская броня используется только на самых опасных операциях и только ветеранами, которые доказали, что достойны носить крукс терминатус – знак, наносимый на левое плечо каждого терминаторского доспеха. Говорят, что каждый крукс терминатус содержит осколок доспехов самого Императора, что он носил в последней битве с Гором.

Терминаторская броня имеет все системы обычной силовой брони астартес, но располагает и несколькими улучшениями. Превосходные сервоприводы и системы стабилизации позволяют носителю вести огонь из Тяжёлого и Станкового оружия одной рукой, дают ему особенность Автостабилизация, а также увеличивают Силу на +30 вместо +20. Вместо обычных авточувств, броня оснащена сенсориумом который обеспечивает те же возможности, что и ауспик. Если два или более боевых брата облачены в терминаторскую броню, то благодаря расширению входного канала сенсориума, в вопросах определения радиуса поддержки ранг отряда вырастает на +1. Тяжёлые пластины брони способны отразить даже самые страшные удары. Кроме того, крукс терминатус на плечевой пластине каждого доспеха служит защитой, способной отражать удары силового оружия, выстрелы мельт и даже потоки зловещих энергий Варпа. Крукс терминатус работает как защитное поле (см. стр. 188) с уровнем защиты 35. Это отражает вероятность того что враг попадёт в самые прочные пластины брони, отчего такое защитное поле не может перегрузиться. Терминаторская броня обладает историей, так же. как и обычная силовая.

Массивная терминаторская броня не лишена ограничений. Терминатор не может Бегать, а его владелец получает штраф -20 к Ловкости и не может Уклоняться (но может Парировать). Кроме того, для того, чтобы броня правильно поддерживала, прицеливалась и взаимодействовала с оружием, его необходимо специальным образом закрепить. Вооружение терминаторской брони – это трудоёмкий и священный ритуал, который может быть выполнен только высокопоставленными технодесантниками с соответствующим церемониальным снаряжением и оборудованием. В других обстоятельствах изменять конфигурацию вооружения запрещено. Список совместимого с терминаторской бронёй оружия ограничен; получая терминаторскую броню, боевой брат отдаёт 60 очков Реквизиции за сам доспех, а затем должен потратить не меньше 40 дополнительных очков на его вооружение, которое должно быть взято из приведенного ниже списка. (ограничений на модификацию или боевое снаряжение нет).

Совместимое с терминаторской броней вооружение: любое комбиоружие, силовое или психосиловое оружие, штормболтер, штурмовой щит, тяжёлый огнемёт, штурмовая пушка, ракетная установка астартес «Циклон».

Крукс терминатус

Каждый терминатор несёт на левом наплечнике каменный знак, в который, как говорят, заключён осколок доспехов Императора. В ключевой миг Ереси Гора Император лично возглавил атаку на боевую баржу магистра войны вместе со своими самыми доверенными воинами. После ожесточённых боёв Император столкнулся лицом к лицу с Гором. В последующем поединке Император поверг своего вероломного сына. Легенды гласят, что после поражения магистра войны Император приказал переплавить свои доспехи и сделать из них символы, которые все терминаторы будут носить в знак признания их вклада в поражение Гора. Однако, если это так, то каждый комплект терминаторской брони должен содержать лишь крошечный фрагмент.

Таблица 5-13: Броня

Название	Прикрываемые зоны	ОБ	Вес	Рекв.	Слава
Силовая броня астартес	Все	8/10	180	Нет	–
Ремесленный доспех астартес	Все	12	100	60†	Герой
Броня разведчика астартес	Корпус, Руки	6	30	Нет	††
Терминаторская броня астартес	Все	14	400	100†††	–
Примитивная броня	Различное	Различное	Различное	Нет	Прославленный
Панцирная броня	Все	6	15	Нет	Нет
Шлем-диагностор	Голова	8	30	15	–
Маскировочный экран	–	–	+0.5	25	–
Флак-броня	Все	4	10	Нет	Заслуженный

† Ремесленный доспех невозможно реквизировать перед операцией, его необходимо получить как Знаковое снаряжение.
†† Технодесантнику для ремесленного доспеха необходимо быть Заслуженным.
††† Из них 60 на саму броню и минимум 40 на вооружение.

ПРОЧАЯ БРОНЯ

ПРИМИТИВНАЯ БРОНЯ

Primitive armour

Примитивная броня – обычное дело на многих феодальных и диких мирах или нижних ярусах некоторых ульев, где технологии ненадёжны и дороги. Также такая броня встречается у ксеносов. Подобные защитные средства чаще всего изготавливаются из шкур животных металлических пластин, кольчужной сетки, или сочетают в себе эти и другие грубые методы. Броня со свойством Примитивное обеспечивает полную защиту только против оружия со свойством Примитивное Против всего остального оружия показатель очков Брони уменьшается вдвое (с округлением в большую сторону). Показатель ОБ ополовинивается до вычета Бронебойности.

ПАНЦИРНАЯ БРОНЯ

Carapace armour

Хотя панцирная броня может быть знаком статуса в имперских вооружённых силах, она существенно уступает силовой броне. Разведчики космодесанта носят панцири, которые обеспечивают максимальную свободу передвижения для скрытных операций, а воинам огня тау привычны прочные сочлененные костюмы и шлемы.

ШЛЕМ-ДИАГНОСТОР

Diagnostor helmet

Апотекарии часто заменяют обычный шлем диагностическим, оснащённый более совершенными датчиками и считывающими устройствами, помогающими лечить раненых и поддерживать физическую форму боевых братьев. Сдвоенный инфракрасный/рентгеновский томограф помогает апотекарию отслеживать мелкие изменения в организме пациента и диагностировать внутренние повреждения даже через силовую броню. Персонаж, оснащенный шлемом-диагностором, получает +10 ко всем проверкам Медики, совершаемым непосредственно на пациенте. Улучшенные сенсорные возможности также дублируют эффекты прицела хищника.

МАСКИРОВОЧНЫЙ ЭКРАН

Masking screen

За долгую историю столкновений с септом Велк'Хан Караул Смерти захватил несколько генераторов поля невидимости. Хоть Очистительный тигль и не смог произвести идеальный, очищенный от чужеродной заразы, аналог, кропотливые исследования создали функционально схожее устройство, хотя и не столь мощное. Оно сочетает преломление света с шумоподавлением, чтобы скрыть объект от большинства органов чувств, даже на близком расстоянии.

Излучатель поля обычно представляет собой небольшой полупрозрачный многогранник, который прикрепляется к плечу. Когда он включен, носитель кажется окутанным дымкой, поскольку экран препятствует передаче звуковых и световых волн через себя. Это делает его ценным инструментом для тайных операций, особенно тех, в которых не обойтись без шумной силовой брони. Экран также даёт некоторую защиту в бою, но технология влияет и на носителя, так что не всем воинам она по душе.

Включённый маскировочный экран даёт пользователю бонус +30 к проверкам Скрытности, Слежки и Бесшумного шага, а также штраф -10 на все проверки, основанные на Восприятии. Броски атаки по персонажу, использующего маскировочный экран, получают штраф -10. На расстоянии свыше тридцати ярдов этот штраф возрастает до -20, но искажение влияет и на защищаемого персонажа, который получает штраф -10, при атаке по противникам на этом расстоянии или дальше. Поле может быть включено или выключено за действие Подготовка.

Таблица 5-14: Защитные поля

Название	Уровень защиты	Бросок перегрузки	Вес	Рек.	Слава
Боевой щит астартес	25	01-10	3	20	Заслуженный
Штурмовой щит астартес	55	01-10	10	35	Заслуженный
Железный нимб	50	01	0.5	40	Герой

ФЛАК-БРОНЯ

Flak armour

Относительно лёгкая и дешёвая в производстве флак-броня – один из самых распространённых типов брони в галактике. Её носят солдаты бесчисленных человеческих организаций и даже ксеносы. Именно во флак-броню облачены миллионы имперских гвардейцев, добавляющие свои имена к мемориалу павших на Карлаке. Флак-броня изготавливается из множества слоев абляционной защиты и взрывопоглощающих материалов и способна держать огонь стрелкового оружия, осколки и взрывную волну. Оружие многих врагов Империума на Иерихонском рубеже столь мощно, что способно полностью уничтожить флак-броню, но гвардеец, наткнувшийся на ужасы, о которых нет ни слова в «Памятке», обычно не проживёт достаточно долго, чтобы рассказать об этом другим. До тех пор, пока носитель не находится в центре взрыва, флак-броня даёт 5 очков брони против попаданий с свойством «Взрыв».

ЗАЩИТНЫЕ ПОЛЯ

Силовая броня Астартес состоит из высококачественного керамита и адамантитового покрытия – самых прочных защитных материалов, которые может производить Империум. Однако острейшие когти некоторых ксеносов и попадания их извращённого оружия требуют лучшей защиты, чем любая броня. В таких обстоятельствах Адептус Астартес используют энергетические поля, которые обеспечивают защиту совершенно иного уровня. Поля предназначены для отражения, а не просто поглощения входящих атак; это делает их способными предотвращать удары даже от самого мощного оружия.

Излучатели силового поля часто представляют собой небольшие устройства, легко устанавливаемые на броню, щиты или оружие. Технология получения столь мощных эманаций от столь крошечных устройств – строго хранимая тайна Адептус Механикус, и практически все излучатели защитных поля имеют по меньшей мере многовековую историю. Адептус Астартес и Караулу Смерти повезло, что у них есть более чем справедливая доля этих драгоценных устройств, и они тщательно контролируют их использование.

ПРАВИЛА ЗАЩИТНЫХ ПОЛЕЙ

Персонаж может использовать только одно поле за раз, независимо от того, сколько он надел излучателей. Когда по персонажу, что носит включенное поле, приходится атака, сделайте бросок 1к100. Если результат ниже или равен уровню защиты поля, атака никак не влияет на защищенного персонажа (хотя может повлиять на окружение персонажа или стоящих рядом, если имеет свойство Взрыв)

Также поля могут перегружаться. Сравните бросок 1к100, сделанный чтобы избежать урона с таблицей ниже. Если результат меньше или равен указанному числу, поле перегружается и перестаёт работать, до тех пор, пока не будет перезаряжено или отремонтировано (это потребует **очень тяжёлой (-30) проверки "Техпользования"**). Защитные поля астартес Среднего качества перегружаются при выпадении 01-10. Выдающееся качество снижает диапазон до 01-05, а Исключительное – до «чистого» 01.

БОЕВОЙ ЩИТ АСТАРТЕС

Astartes combat shield

Боевой щит – это золотая середина между подвижностью, которой обладает отказавшийся от щита и защищённостью, которую обеспечивают мощное энергетическое поле и размеры штурмового щита. Боевой щит пристегивается к руке и позволяет парировать удары, а также излучает маломощное энергетическое поле. Боевой щит – это Сбалансированное оружие, которое наносит 1к5+1 единиц ударного урона.

ШТУРМОВОЙ ЩИТ АСТАРТЕС

Astartes storm shield

Штурмовыми называют большие и тяжёлые щиты, в которых сокрыт мощный излучатель защитного поля, способного отражать пули и оберегать от взрывов, в то время как сам щит будет отводить удары. Штурмовой щит даёт +4 очка Брони укрытой щитом руке и корпусу. Также штурмовые щиты обладают свойством Оборонительное и сокращают время, необходимое для Осторожной атаки, до Полудействия. Если щит используется для нанесения ударов, он наносит 1к10 единиц ударного урона, но такая атака получает штраф -20.

ЖЕЛЕЗНЫЙ НИМБ

Iron halo

Чрезвычайно редкий и предназначенный только для боевых братьев, которые не раз доказывали свою доблесть великими подвигами, железный нимб – это и знак доблести, и защитное устройство, которое не стоит недооценивать. Эти устройства излучают энергетическое поле почти столь же мощное, как штурмовой щит, но будучи выполнен в виде буквального нимба, венчающего голову владельца, такой излучатель оставляет руки свободными для битвы. Железный нимб всегда Исключительного качества.

Реликвии

Самая распространённое снаряжение Адептус Астартес для всех прочих остаётся технологическим чудом. Однако, даже у космодесантников есть свои легендарные артефакты: оружие, что несли в бой великие герои, предметы, связанные с громкими победами Империума, и несравненные доспехи, доведённые до совершенства ныне забытыми техноритуалами. Собирательно, подобные вещи называются реликвиями и даже держать в руках один из таких предметов – большая честь. Если не указано обратное, реликвия всегда считается предметом Исключительного качества и даёт соответствующие бонусы. Эффекты Урона уже включены в профиль.

Реликвии ордена

В редких случаях орден передаёт свою реликвию Караулу Смерти в знак верности своим обетам. Иногда подобный предмет попадает в арсеналы Караула, когда владевший им боевой брат погибает, оставив свою миссию незаконченной. Даже будь хранилища Караула не защищены замками с генокодом, ни один космодесантник не посмеет прикоснутся к реликвии чужого ордена. Такие сокровища выдаются лишь боевым братьям того же ордена, что и сама реликвия.

Доспех беспощадного крестоносца (Чёрные Храмовники)

Armour of the Remorseless Crusader

Эта великолепная броня – часть трио, созданного Чёрными Храмовниками. Каждый доспех вызолочен знаками отвращения к Варпу, а его тысячеслойный адамантит покрыт кровью святых. Доспехи Безжалостного и Бесстрашного крестоносца хранятся в ордене, но эта броня была отправлена в Караул Смерти в качестве десятины.

Доспех беспощадного крестоносца считается ремесленным доспехом. Гексаграмматические печати дают бонус +20 к проверкам на сопротивление психическим эффектам, а также удваивают очки Брони против психических или варп-атак, наносящих урон. Доспех сохраняет все очки Брони против атак с свойством Оружие Варпа. Вместе с Доспехом беспощадного крестоносца боевой брат получает Освящённый меч исключительного качества, который может выдвигаться из предплечья.

Чаша видения (Кровавые Ангелы)

Chalice of vision

Почему хранилище «Омега» отдало эту богато украшенную чашу в день, когда капитан Мордигаэль принял бремя магистра бдения, неизвестно и по сей день. Руки неведомого мастера выгравировали на чаше изображение последней битвы Сангвиния и установили в её основании резервуар для ритуальных соединений, который открывается, когда чаша будет заполнена. Результат смешения используют в Обряде видения, который, как полагают, дарует Кровавому Ангелу предвидение, почти равное тому, коим обладал примарх. Хранители чаши обычно носят и флягу с багряным вином для причастия и используют его в ритуале.

Испивший из чаши на один час получает бонус +10 к Ближнему и Дальнему бою, а также к проверкам умений, и особенность Сверхъестественное Восприятие. Но того, кто слишком часто сотворял Обряд видения ждут ужасные последствия. Испивший из чаши может получать странные пророческие видения, в которых могут быть намёки на будущее – всё в руках мастера.

Рёв смерти (Тёмные Ангелы)

Deathroar

Этот почитаемый плазменный пистолет не так давно был оставлен в Карауле Смерти капитаном Разиэлем из Тёмных Ангелов, отдавшим свою жизнь при обороне от сил Хаоса крепости, что стоит на краю зоны боевых действий «Целлебос». Рёв смерти – это пистолет, что мощностью может потягаться с иным тяжёлым оружием. Сверхнагретый воздух вырывается из вентиляционных отверстий на дуле с характерным звуком, напоминающим рёв хищных кошачьих, потому оружие и носит такое название. При стрельбе в максимальном режиме Рёв смерти не получает свойства Перегревающееся.

Ледяной клинок (Космические Волки)

Frost blade

Каждый ледяной клинок – шедевр железных жрецов ордена, и уже потому невероятно редок и престижен. Ледяные зубы этих цепных мечей вырезаны из почти неразрушимых веществ, таких как клыки кракена или закалённый алмаз. Окутывающие ледяные клинки уникальные силовые поля создают чётко различимое голубое свечение. Ледяной клинок объединяет преимущества силового и цепного меча, а также увеличивает урона на +3, когда атака наносит критический урон.

Шлем Вартиона (Ультрадесантники)

Helm of Varthion

Сержант Вартион – легенда крепости Эриох. Задолго до того, как сама мысль о походе через варп-врата пришла в голову магистру Ахилла, Караул Смерти нёс свою вахту. В четвёртом столетии М41 Вартион и его ликвидационная команда уничтожили в битве за Врата войско ксеносов, численностью превышавшее космодесантников в сотни раз. С какой стороны врат пришёл враг – доподлинно неизвестно, но все отчёты единогласно говорят о трупах чужаков, не поддававшихся определению ни до битвы, ни после, и характеризованных как «столь многочисленные, что соратники Вартиона стояли над ними, будто титаны поверх разрушенных ульев».

Древний шлем сержанта Ультрадесантников увенчан датчиками авгуров и прорицаниеписцами. Он приносит бонус +10 ко всем броскам атаки и безошибочно находит самую слабую точку противника, что даёт бонус +3 к Бронебойности всему оружию носителя. Помимо этого, специальная когитаторная система, несущая в себе тысячелетия военного опыта Ультрадесанта помогает боевому брату советами. Это повышает ранг носителя на +1 для вычисления Сплочённости или орденской способности Ультрадесанта в режиме одиночки.

Щит Левина (Штормовые Стражи)

Levin shield

Некогда Щит Левина носил Лоргат Маклир, магистр Штормовых Стражей. Говорят, что он подарил его Караулу Смерти, отдавая долг чести перед капитаном Мордигаэлем. Этот штурмовой щит приспосабливается к биоэлектрической сигнатуре носителя и используя его тело как часть электрической схемы, излучает мощное защитное поле. Трещащий нимб ограждает носителя от вреда и поражает разрядами его недругов. Кинетическая отдача от покрытия щита обращает на врага ярость самого грома.

Защитное поле щита имеет уровень защиты 55 и перегружается, если на костях выпадет 01. Также это поле каждый раунд наносит всем, вовлечённым в ближний бой с носителем щита, 1к10+4 единиц энергетического урона, от которого не спасает броня. Если Штормовой Страж успешно Парирует Щитом Левина, атакующий должен немедленно пройти проверку Выносливости, со штрафом -10 за каждую степень успеха в проверке Парирования или будет Оглушён на один раунд. Помимо этого, как любой штормовой щит, реликвия даёт +4 очка Брони на корпусу и несущую щит руке. Также носитель щита может совершать Осторожную атаку, тратя на неё всего Полудействие.

Реликвии Караула Смерти

История некоторых реликвий уходит корнями в Караул Смерти. Такой предмет может быть выкован глубоко в недрах крепости Караула искусными кузнецами, вознесён в служении во время бдения или даже дарован загадочными механизмами внутренних катакомб крепости.

Адамантиновая мантия

Adamantine mantle

Эти замысловатые накидки имеют разные обличия, но обычно именуются адамантиновым мантиями, потому что чаще всего скованы из маленьких адамантиновых чешуек, собранные в крепкое, но гибкое защитное одеяние. Некоторые мантии делаются под определённого носителя, но все остаются неразрушимыми и впечатляющими произведениями искусства. Каждая мантия – плод десятилетий трудов выдающегося мастера, который подбирал чешуйки и толщину нитей чтобы сделать накидку как можно крепче. Готовая мантия передаётся капелланам, что благословляют шедевр и накидывают его на плечи первого носителя. Мантия не только хранит от физического вреда, но делает носителя более непредсказуемым в бою, ибо непроницаемый плащ скрывает его движения.

Адамантиновая мантия уменьшает Бронебойность любой попавшей атаки на -2. Носитель получает +10 к Встречным проверкам Ближнего боя при Финте, а если он встаёт в Защитную стойку, то его противники получают штраф -10 к проверкам Ближнего боя при попытках попасть по нему.

Очистительный тигль

Среди Адептус Механикус Цериконского рубежа существует кабал магосов, известный как Очистительный тигль, посвящённый тайному изучению машинных духов, что обитают в устройствах ксеносов. Универсальные законы Омниссии осуждают извращения чуждающих механизмов, но несмотря на это, при любом удобном случае, когда технологии ксеносов попадают в его руки, культ Машины пренебрегает предостережениями в пользу Поиска знания, и иных, более прагматичных мотивов, требующих нового оружия, которое заставит врагов Человечества отступить. Организации подобные Очистительному тиглю – логичное следствие таких стремлений.

Редко упоминаемый, и едва терпимый, этот круг магосов Адептус Механикус получает поразительное количество ксеноустройств от Ордо Ксенос и по иным каналам, которые лучше даже не упоминать. Их Шестнадцатигранное святилище располагается на Вормосе и окружено таинственными увенчанными аквилами ксеномонолитами, которые они тщательно очистили обрядами освящения. Глубоко внутри этого святилища магосы усердно трудятся, чтобы снять порчу с попавших к ним машин, получить заключённое в них знание и привести его в соответствие с Универсальными законами. Некоторые образцы технологий, такие как ЭМИ-гранаты или маскировочные экраны, спокойно заняли свое место после того как Тигль объявил их «Техносанктус верифида» («проверенными Технодуховенством»).

Таблица 5-15: Реликвии

Название	Класс	Дальн.	СкС	Урон	ББ	Маг.	Пер.	Свойства	Вес	Рекв.	Слава
Реликвии Караула Смерти											
Адамантиновая мантия	–	–	–	–	–	–	Нет	–	15	50	Герой
Клинок-реликвия Караула Смерти	Холодное	–	–	2к10+7 Э	9	–	Нет	Силовое поле, Особое	25	50	Герой
Скапулианский болтер	Лёгкое	120 м.	О/2/4	2к10+9 В	7	28	ПД	Точное, Разрывающее, Особое	16	75	Герой
Реликвии ордена											
Доспех Беспощадного крестоносца	Холодное	—	—	1к10+8 Р	6	—	Нет	Освящённое	110	70	Герой
Чаша видения (профиль меча)	—	—	—	—	—	—	Нет	—	5	70	Герой
Рёв смерти	Пистолет	40 м.	О/–/–	2к10+13 Э	10		3 ПД	Взрыв (1), Разящее (1), Яростное	7	70	Герой
Ледяной клинок	Холодное	—	—	1к10+11 Э	9	—	Нет	Несбалансированное, Силовое поле, Разрывающее	10	60	Герой
Шлем Вартиона	—	—	—	—	—	—	Нет	—	18	70	Герой
Щит Левина	—	—	—	—	—	—	Нет	—	10	50	Герой

КЛИНОК-РЕЛИКВИЯ КАРАУЛА СМЕРТИ

Хоть раз видевший этот клинок будет считать обычные силовые мечи просто острыми кусками металла. Если верить летописцам, что творили во времена Ереси Гора, это могучее оружие служило символом героев, а летописи их деяний повествуют о веках сражений и том, как их носители изменяли судьбы ключевых баталий. Немногие клинки-реликвии дожили до наших дней и лишь считанные экземпляры были сохранены для Караула Смерти.

Клинок-реликвия может иметь разные обличия, но всё подобное оружие обладает схожими чертами. Клинок-реликвию нужно держать двумя руками даже космодесантнику. Клинок-реликвия, которым успешно парировали удар оружия без свойства Силовое поле, автоматически уничтожает это оружие. Более того, клинок-реликвия способен сокрушить оружие, которым дерзнули парировать его удар, и пробить его защиту, как если бы его вовсе не существовало. Клинок-реликвия имеет 25% шанс уничтожить оружие, обычно невосприимчивое к силовым полям (включая оружие со свойством Силовое поле), если только оно само не является реликвией.

СКАПУЛИАНСКИЙ БОЛТЕР

Skapulan bolter

Караул Смерти хранит таинственное молчание обо всём, что касается станции Скапула, а этот смертоносный болтер – всё, что от неё осталось. Технодесантники, которым повезло изучить его, часто обсуждают количество и природу машинных духов, необходимых для столь безупречной работы, но наиболее популярная теория заявляет об объединении более чем сотни духов в оболочке из тёмного сплава.

В дополнение к беспримерной для болтера своего размера точности и огневой мощи Скапулианский болтер обладает селектором боеприпасов, наводчиком и штыком, который считается боевым ножом Исключительного качества. Это оружие никогда не даёт Осечек, а если в броске на попадание выпадет 96-00, игрок может перебросить кости – многочисленные машинные духи болтера истово стремятся к совершенству.

Символика ордена

Даже если боевой брат покрасил большую часть своих доспехов в чёрный цвет, дабы продемонстрировать верность Карауду Смерти, он не расстанется со символами родного ордена так же, как не отбросит верность ему, не забудет подготовки и не откажется от убеждений. У большинства орденов есть характерные украшения, которые они носят в битве помимо гербов, и довольно часто боевые братья, служащие в Карауле Смерти, постоянно носят по крайней мере один такой маленький знак этой истории. Персонаж может начать игру с одним символом родного ордена из этого раздела.

Цепь преданности (Чёрные Храмовники)

Devotion chain

Чёрные Храмовники часто обматывают свои доспехи цепями или прикрепляют к себе оружие, чтобы продемонстрировать свою приверженность войне против врагов Императора. Эти постоянные напоминания о клятвах укрепляют решимость Чёрного Храмовника. Добавьте +3 к любой проверке Силы воли, чтобы противостоять эффектам страха и повреждению Сплочённости.

Табард (Чёрные Храмовники)

Tabard

На табардах может быть личный герб, символ Караула Смерти, ордена или даже ликвидационной команды. Иногда знаков на табарде вовсе нет. В Карауле Смерти Чёрные Храмовники обычно носят табарды только ниже пояса, чтобы не нарушать единообразие отряда, но менее покладистые сохраняют длинные табарды, что можно часто встретить в родном ордене. Выберите один из следующих типов табарда:

- **Узор**: добавьте +2 к проверкам Общительности.
- **Геральдика Караула Смерти/ликвидационной команды**: ликвидационная команда восстанавливает одну единицу Сплочённости при достижении каждой первостепенной цели.
- **Геральдика ордена**: добавьте +1 к рангу персонажа для расчёте действия одиночных способностей Чёрного Храмовника, но вычтите единицу из исходной Сплочённости команды.

Подвеска с каплей крови (Кровавые Ангелы)

Blood drop pendant

Эти украшения повторяют символы ордена и отображают кровь Сангвиния, которая течет по венам Кровавых Ангелов. Некоторые из этих амулетов буквально наполнены собственной кровью боевого брата, в то время как другие – просто драгоценные камни или кристаллические изображения. Чаще всего, хотя и не всегда, их носят на шее. Всякий раз, когда персонаж тратит очко Судьбы, чтобы получить бонус к проверке, он может добавить +13 вместо обычных +10.

Золотые иконы (Кровавые Ангелы)

Golden icons

Кровавые Ангелы часто вешают на свои доспехи или на пояс священные позолоченные иконы. Конкретная форма этих предметов различается, но они считаются знаком преданности и помогают в духовной медитации. Выберите один из следующих типов:

- **Икона вдохновения**: добавьте +3 к проверкам Командования.
- **Крылья гнева**: добавьте +1 к урону при атаке во время Натиска.
- **Очаг чистоты**: всякий раз, когда боевой брат получает очки Порчи, уменьшите их количество на 1 (до минимума в 1)

Церемониальный меч (Тёмные Ангелы)

Ceremonial sword

Тёмные Ангелы часто носят мечи с крылатыми рукоятями. Это оружие скорее церемониальное, но если у боевого брата найдётся причина его обнажить, он быстро покажет, что такой клинок годится и в бой. Их носят либо в дополнение к боевому ножу, либо вместо него – как пожелает сам воин. Характеристики этого оружия можно найти в таблице 5-8.

Ряса (Тёмные Ангелы)

Robe

Рясы с капюшонами – обычное дело среди Тёмных Ангелов. Хотя чаще всего их носят ветераны и другие высокопоставленные воины, рясами не пренебрегают и рядовые боевые братья. В чём именно причина носить рясы и какой в таком одеянии кроется смысл трудно понять даже членам ордена, но ниже приведено несколько примеров:

- **Ряса схолара**: выберите одно Учёное знание. Проверки этого умения получают бонус +3.
- **Ряса тайн**: выберите одно Запретное знание. Проверки этого умения получают бонус +3.
- **Ряса искателя:** добавьте +3 к проверкам Проницательности.

ВОЛЧЬЯ ШКУРА (КОСМИЧЕСКИЕ ВОЛКИ)

Wolf pelt

Фенрисийские волки известны по всей галактике своей свирепостью. Космические Волки чтут этих зверей и связывают с ними многие из свои верований и традиций. На Фенрисе доблесть воина проверяется в безоружной охоте на этих существ. Если боевой брат преуспевает в такой охоте, он обычно забирает трофей. Прибавьте +2 к проверкам Запугивания.

РУНИЧЕСКИЙ ТОТЕМ (КОСМИЧЕСКИЕ ВОЛКИ)

Runic totem

У сынов Русса много неповторимых традиций, а в основе фенрисийского мистицизма стоят рунные жрецы. Используя своё тайное искусство, они создают рунические тотемы, чтобы призвать силы мифических зверей Фенриса, и Космические Волки твёрдо веруют, что эти талисманы могут дать носителю силу того духа, чьё имя начертано на нем. Здесь перечислены некоторые тотемы:

- **Тотем окровавленного охотника**: добавьте +1 к любому урону, нанесенному в Праведном гневе.
- **Тотем морского волка**: выберите одно умение из групп Вождения или Пилотирования. Проверки этого умения получают бонус +3.
- **Тотем солнечного волка**: добавьте +3 к проверкам Бдительности.

САКРИССКИЙ КЛЕЙМОР (ШТОРМОВЫЕ СТРАЖИ)

Sacris claymore

Воины диких кланов Сакриса идут с бой с огромными клейморами в руках. Когда воин превратится в космодесантника, исполинский меч, которым он сражался в юности, становится для него лёгкой вещицей, но у Штормовых Стражей вошло в привычку ковать улучшенные версии этого простого оружия, размером и материалами, подобающими Адептус Астартес. Разъярённый Штормовой Страж вполне может взяться за привычный клеймор, оставив силовой меч, особенно когда речь идёт о вопросах чести. Сакрисский клеймор заменяет боевой нож астартес, и для использования требует двух рук. Характеристики оружия можно найти в таблице 5-8.

АМУЛЕТ БУРИ (ШТОРМОВЫЕ СТРАЖИ)

Tempest amulet

В народных традициях Сакриса большое внимание уделяется способности человека влиять на мир силой своих рук и воли. Происхождение амулетов бури связано с сакрисским мистицизмом, но также они помогают упрямому Штормовому Стражу сосредотачиваться. Эти маленькие кожаные мешочки содержат «камни бури» - камни, сплавленные в стекло яростными молниями Сакриса и завернутые в молитвенные письмена, писанные владельцем.

- **Амулет мощи**: добавьте +2 к Силе (после всех других модификаторов).
- **Писание победы**: получите +2 к Ближнему бою, когда сражатесь в поединке один на один.
- **Амулет хранителя**: тайные письмена славят потерянную Первую роту Штормовых Стражей, воины которой обязательно помогут носителю в час нужды Амулет считается талисманом.

ЦИНГУЛУМ (УЛЬТРАДЕСАНТНИКИ)

Cingulum

Это пояс из нескольких шипованных ремней из кожи или аналогичного прочного и гибкого материала, на котором подвешивают различные награды. Такие пояса – обычное украшение Ультрадесантников и воинов из их орденов-наследников. Внешний вид цингулума зависит от того, из каких пластин он выполнен и какие награды на нём размещены.

- **Адамантиновые вставки**: детализированные пластины достаточно прочны, чтобы отражать слабые удары. Добавьте +3 к проверкам Парирования.
- **Колокольчики чести**: звенящие весы и колокольчики, подвешенные на конце каждого ремня, возвещают о приближении носителя. Получите +3 к Ближнему бою при первом броске атаки в бою.
- **Знаки лидерства**: добавьте +3 к любым проверкам, сделанным для восстановления Сплочённости или предотвращения урона ей.

ГЕРАЛЬДИЧЕСКИЙ СВИТОК (УЛЬТРАДЕСАНТНИКИ)

Heraldry scroll

Закреплённые на броне боевого брата свитки популярны во многих орденах, и Ультрадесантники – не исключение. Свиток может содержать девиз или титул, но чаще всего он несёт имя Ультрадесантника, так что его враги знают, кто несёт им смерть. Добавьте + 10 очков ликвидации к любой штурмовой операции, в ходе которой свиток был показан по крайней мере в одном сражении.

Боевое снаряжение

У Караула Смерти много работы, и его воинам не обойтись одними болтерами. Оружейные склады караульной станции содержат инструменты почти для каждой операции, гарантируя, что боевой брат может подготовиться к любой службе, которую попросит у него Бог-Император.

Заплечный штандарт

Back banner

При вступлении в Караул Смерти боевого брата просят оставить верность родному ордену и большую часть его геральдики. Однако это не означает, что его отряд будет лишён чести, вдохновения или истории, ибо ужасная война против ксеносов – сама по себе великая награда. Заплечные штандарты развеваются на шестах, украшенных символом Караула и знаками веры, закреплённых на блоке питания доспеха. Эти замысловатые знамёна часто возвышаются так же высоко, как и сам боевой брат, демонстрируя доблесть ангелов мщения Императора как братьям, так и врагам.

Когда носящий заплечный штандарт командир ликвидационной команды тратит очко Судьбы на восстановление очка Сплочённости (см. стр. 238), он восстанавливает одно дополнительное очко Сплочённости.

Магнитные ботинки астартес

Astartes magboots

Силовая броня астартес может быть оснащена мощными электромагнитами, встроенными в подошвы ботинок – это позволит владельцу «прилипать» к металлическим поверхностям, таким как внешняя обшивка корабля. Носитель может включать и выключать магниты в начале своего хода. При использовании магнитных ботинок бонус Ловкости (для расчёта Скорости передвижения) уменьшается вдвое, но в остальном такая «обувь» позволяет нормально двигаться в зонах с низкой или отсутствующей гравитацией, если есть подходящая поверхность для ходьбы. Вне арсеналов Адептус Астартес существуют и самостоятельные версии магнитных ботинок, которым не нужно подключение к силовой броне.

Поле выпадения

Dilation field

Эти устройства – останки по большей части заброшенных опытов с инвертированием стазисного поля – укрылись в оружейных складах Иерихонского рубежа. Эти маленькие и скромные на вид коробочки размером схожи с излучателем силового поля, но вместо того, чтобы окружать пользователя защитным полем, они изменяют ход времени вокруг носителя. Хотя это позволяет боевому брату реагировать на события с беспрецедентной быстротой, внезапный сдвиг в восприятия может сбить с толку.

Поле выпадения наделяет владельца особенностями Сверхъестественная Ловкость и Сверхъестественная скорость. Включение поля требует действия Подготовка, а все эффекты (включая любое изменение места персонажа в порядке инициативы) начинаются в начале следующего раунда. Поля выпадения потребляют огромное количество энергии, и после активации остаются включенными всего 1к10 раундов, а их перезарядка длиться час. Кроме того, в первом раунде после включения поля и первом раунде после его отключения персонаж получает штраф -10 к Ближнему и Дальнему бою – такова цена настройки на другую скорость времени.

Взаимные помехи, что ставят поле выпадения и защитные поля могут иметь катастрофические последствия, так что единовременно на персонажа может действовать только одно поле.

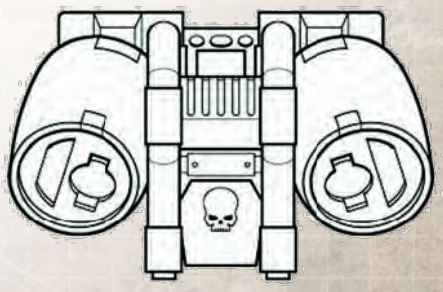
Таблица 5-17: Боевое снаряжение

Название	Вес	Рекв.	Слава
Заплечный штандарт	5	15	–
Магнитные ботинки астартес	5	3	–
Поле выпадения	1	45	Прославленный
Прыжковый ранец астартес	50	15	–
Психический капюшон астартес	15	25	Заслуженный
Страховочная привязь астартес	8	4	–
Талисман	–	6	–
Хроно	–	1	–

Прыжковый ранец астартес

Astartes jump pack

Эти большие реактивные двигатели обычно крепятся к блоку питания силовой брони. Носитель включает прыжковый ранец, чтобы подняться высоко в воздух, а затем пикирует вниз. Прыжковые ранцы полезны для прыжков через высокие препятствия и сближения с врагами. Большинство боевых братьев проходят специальную подготовку, необходимую для управления этими громоздкими и шумными ранцами ещё во время службы в штурмовом отделении, где большая подвижность



воинов, что позволяет им быстрее ввязаться в бой, стократ искупает все неудобства носителя.

Для эффективного использования прыжкового ранца требуется умение Пилотирование (Прыжковый ранец). Прыжковый ранец астартес обеспечивает безопасное управляемое падение с любой высоты и любое количество коротких прыжков. Такие прыжки позволяют боевому брату удвоить свою Скорость передвижения и двигаться в любом направлении, не обращая внимания на препятствия. Для всех других целей он считается предпринявшим соответствующее движение Передвижения. Он должен приземлиться к концу своего хода. Кроме того, персонаж может использовать максимальную тягу, чтобы де-факто взлететь – ранец может дать носителю особенность Летун (12) на одну минуту (позже турбинам потребуется минута на охлаждение).

ПСИХИЧЕСКИЙ КАПЮШОН АСТАРТЕС

Astartes psychic hood

Мистические устройства, известные как психические капюшоны, усеяны пси-кристаллами, усиливающими способности владельца. Впрочем, не реже говорят и то, что главное преимущество капюшонов – возможность глушить способности других псайкеров. Персонаж с психическим капюшоном, может потратить свою Реакцию, чтобы попытаться подавить психосилу, которую применяет псайкер, если тот находится в количестве метров, не превышающем Силу воли носителя капюшона от носителя капюшона. Эта попытка должна быть объявлена до того, как вражеский псайкер предпримет проверку Использования Варпа. Носитель психического капюшона первым делает проверку **Использования Варпа (Сила воли)**. Каждая степень успеха накладывает штраф -10 на проверку Использования Варпа противника.

Также владелец может попытаться свести на нет воздействие психосилы только на себя (уже независимо от дальности). Для этого персонаж совершает проверку **Использования Варпа (Сила воли).** Если он добивается успеха, то психосила не оказывает на него никакого влияния, но любые другие цели или области затрагиваются как обычно. Такая проверка может вызвать психические феномены по общим правилам. Кроме того, психический капюшон дает владельцу бонус +5 ко всем проверкам Использования Варпа, включая попытки подавить вражеские психосилы.

СТРАХОВОЧНАЯ ПРИВЯЗЬ АСТАРТЕС

Astartes harness

Более безопасная чем кошка, но менее шумная и объёмная, чем прыжковый ранец, эта страховочная привязь соответствующего размера может использоваться для безопасного спуска с высоты. Страховочная привязь крепится поверх силового доспеха персонажа. Персонаж устанавливает магнитный зажим там, где потребуется, и трос начинает разматываться. Боевой брат получает бонус +30 на проверки Лазания, и не упадет, если провалит проверку.

ТАЛИСМАН

Charm

Это может быть подарок на память, священная реликвия или талисман, призванный привлечь благожелательный взгляд Императора, примарха или другого покровителя. Талисман может быть чем угодно – осколком благословенной болтерной гильзы, водой из священных морей или шкурой священного животного.

Выбор талисмана зависит от ордена и конкретного воина. Талисманы не приносят конкретной игромеханической выгоды. Однако, когда сюжет требует, чтобы со случайным членом отряда случилось что-то плохое, мастер может своей волей исключить обладателя талисмана из этой «рулетки». Если талисманы есть у всех персонажей, мастер должен выбрать, какие амулеты сильнее.

ХРОНО

Chron

Простые и надёжные часы. Обычные модели обычно носят на руке или на запястье, но космодесантники обычно полагаются на встроенные в броню модели.

ПРЕПАРАТЫ И РАСХОДНИКИ

Обычные боевые препараты, такие как забой или пыльца призрачного пламени, в идеально спроектированной крови космодесантника будут лишь мелким загрязнителем. Однако в арсеналах орденов найдутся и химические соединения, предназначенные для использования против врагов, и специально разработанные препараты, призванные помочь Адептус Астартес избежать изнурительных травм. Если не указано иного, все перечисленные здесь препараты предназначены для астартес. Простые смертные тоже могут принять такой, но для того, чтобы правильно вычислить дозу требуется **рутинная (+10) проверка Медики**, в случае провала которой персонаж получит 1к5 уровней Усталости и будет Оглушён на один раунд в дополнение к предполагаемому эффекту. Если не указано иное, стоимость Реквизиции, указанная в **таблице 5-19 «Препараты и расходники»**, относится к одной единице или дозе.

Таблица 5-18 Препараты и расходники

Название	Вес	Рекв.	Слава
Болеподавители	–	10	–
Генофаг (токсин)	–	Нет	–
Детокс	–	10	–
Замедляющий агент (токсин)	–	6	–
Инъектор	–	3	–
Нартеций	5	10	–
Ремонтный цемент	0,5	1	
Ресусцитрекс	–	5	–
Священное масло	–	20	–
Стопор (токсин)	–	10	–

†Значение Реквизиции дано только для «чрезмерных» запросов.

БОЛЕПОДАВИТЕЛИ

Pain suppressant

Это химическое вещество содержится в большинстве систем впрыска силовой брони астартес и позволяет персонажу игнорировать критические эффекты в течение 1к10 раундов. Дополнительные дозы часто носят в нартециях. Болеподавителем можно пополнить системы впрыска брони посредством Таинства обновления, которое требует рутинной (+10) проверки Техпользования.

ГЕНОФАГ (ТОКСИН)

Genophage

Каждая доза этого смертельно эффективного яда бьёт по слабым местам в молекулярной структуре конкретной жертвы. Генофаг нельзя просто взять в оружейной за очки Реквизиции – он всегда должен быть изготовлен на заказ. Жертвы генофага почти не имеют шансов противостоять быстродействующим ферментам, которые мгновенно отключают функции кровообращения и дыхания.

Генофаг настолько смертоносен, что ему достаточно лишь вступить в контакт со своей предполагаемой целью. Если он используется в форме оружия, атака должна нанести не менее одного очка урона, пробившись через броню, но не обязана преодолевать бонус Выносливости. Если контакт установлен, то цель должна пройти **тяжёлую (-20) проверку Выносливости**. Провал приносит жертве 1к10+5 единиц ударного урона, который не уменьшается бронёй или бонусом Выносливости. Получение урона происходит каждый раунд, пока жертва либо не пройдет проверку, либо не умрёт. Если генофаг используется против существа, отличного от того, для которого он был создан, он просто придаёт атаке свойство Отравленное.

ДЕТОКС

De-tox

В силовую броню астартес встраиваются инъекторы более мощных антитоксинов, которые могут, если их ввести вовремя, нейтрализовать воздействие опасных газов и токсинов. Одна доза немедленно прекращает действие любых химических веществ, которые субъект вдохнул, проглотил или вколол, как положительное, так и отрицательное, если только не указано, что против этого конкретного препарата детокс бессилен. Также детокс делает персонажа невосприимчивым к воздействию этого препарата на 1к10 раундов.

Для космодесантников не опасно большинство ядов и токсинов, а потому детокс они обычно вводят вручную, чтобы не добавлять работы системе впрыска химикатов, встроенной в доспех.

ЗАМЕДЛЯЮЩИЙ АГЕНТ (ТОКСИН)

Delay agent

Не будучи токсином сам по себе, замедляющий агент связывает молекулы препаратов в медленно распадающуюся микрокапсулу, которая позволяет полезной нагрузке вступать в действие существенно после введения. Любой препарат или токсин может быть введён с помощью замедляющего агента, в результате чего он подействует лишь спустя 1к5 часов.

ИНЪЕКТОР

Injector

Инъекторы Адептус Астартес, обычно представляют собой гипоспреи, для применения которых воин должен снять шлем и нанести препарат на открытую кожу. Инъектор способен вместить одну дозу любого препарата, а персонаж может ввести её, потратив Полное действие. Инъектор можно использовать и против нежелающей того цели по обычным правилам рукопашного боя, как если бы это было оружие, но сам инъектор не наносит никакого урона и не обладает Бронебойностью.

НАРТЕЦИЙ

Narthecium

Инструмент апотекария, нартеций содержит инструменты, специально разработанные для работы с космическими десантниками и используется для оказания первой помощи без необходимости снимать с пациента силовую броню. Он также содержит различные антисептики, кожные пластыри, переливания и другие соединения, разработанные для космических десантников, а также несколько стазисных трубок для хранения изъятого геносемени.

Нартеций предоставляет бонус +20 к проверкам Медики, предпринятым по отношению космическому десантнику. Также если врач применяет нартеций, его пациент считается Легко раненым, если получит количество урона, равное утроенному, а не удвоенному бонусу Выносливости (или меньше). Также нартеций исцеляет вдвое больше урона при оказании Первой помощи и содержит десять доз любого лекарства. Препараты необходимо приобретать отдельно.

РЕМОНТНЫЙ ЦЕМЕНТ

Repair cement

Это распыляемый гель, состоящий из двойных трубок из мультипласовых сплавов, которые мгновенно связываются друг с другом, запечатывая повреждения силовой брони. Он обычно используется для того, чтобы наскоро залатать дыры в броне до тех пор, пока доспех нельзя будет передать в руки умелому последователю Омниссии. Космодесантник узнаёт, как использовать ремонтный цемент, тогда же, когда получает свой доспех; применение занимает один раунд и не требует проверок.

РЕСУСЦИТРЕКС

Resuscitrex

Этот стимулятор предназначен для оживления бессознательного персонажа и делает это мгновенно. Если персонаж набрал количество уровней Усталости, превышающее Х, их количество падает до Х. Он не оказывает никакого влияния на находящихся в сознании персонажей, у которых меньше Х уровней Усталости. Х равен бонусу Выносливости.

СВЯЩЕННОЕ МАСЛО

Sacred Unguents

Благословлённые Омниссией священные масла пользуются большим спросом благодаря своим мистическим свойствам. Смазанное оружие (что требует Полного действия) не может дать Осечки (см. г**лаву VIII «Бой»**, стр. 281), пока не совершит количество выстрелов, равное размеру своего магазина. Если масло наносится на давшее Осечку оружие, оно немедленно приходит в порядок, но тем действие масла и ограничивается.

СТОПОР (ТОКСИН)

Deadlock

Этот химикат парализует мышцы цели и обездвиживает её, позволяя легко взять в плен или ликвидировать. Этот токсин чаще всего применяется в виде игольчатых боеприпасов. Если жертва провалит **сложную (-10) проверку Выносливости**, то получит 1к10 единиц временного урона Силе, плюс ещё 1к10 единиц за каждую степень провала. Если Сила упадёт до нуля, цель будет полностью парализована и не способна действовать. Этот паралич и урон Силы проходят за 2к5 минут, минус бонус Выносливости жертвы (но минимум одна минута).

Инструменты

Ауспик/сканер

Auspex/Scanner

Эти устройства используют для того, чтобы засекать излучение, движение и признаки биологической жизни. Персонаж, использующий ауспик, получает бонус +20 к проверкам Бдительности и может совершать проверки Техпользования, чтобы с помощью ауспика обнаруживать вещи, недоступные человеческим чувствам – например, невидимые газы, признаки жизни или фоновую радиацию. Обычный ауспик работает на расстоянии до пятидесяти метров, однако стены толще полуметра и некоторые отражающие материалы могут блокировать сканер.

Вокс-вещатель

Vox-caster

С помощью воксов малой дальности (например, установленных в силовой броне) невозможно вести переговоры с другим континентом или связываться с космическими кораблями на орбите – для этого существуют вокс-вещатели, способные передавать сигналы на большие расстояния, вплоть до трансорбитальных. Использование вокс-вещателя в необычных условиях (например, при сильных помехах) требует успешной проверки Техпользования, сложность которой зависит от условий или помех.

Инфопланшет

Data-slate

Инфопланшеты широко распространены в Империуме. Их главное назначение – хранить и воспроизводить печатные тексты и другие данные – например, изобразительные (пикт) и звуковые (вокс). Встречаются простые и дешёвые, способные хранить и воспроизводить одну-единственную запись. Другие же могут перезаписывать информацию, или обмениваться данными с другими устройствами.

Картограф

Cartograph

Этот специализированный инфопланшет получает географическую и навигационную информацию о планете либо из существующих хранилищ данных, либо собранную корабельными авгурами с орбиты. Его геолокатор отслеживает координаты пользователя, что позволяет вычислять расстояние и давать пеленг до любой известной точки. Картограф предоставляет бонус +10 ко всем проверкам Навигации (Планетарная). Он также способен хранить подробные карты и схемы, которые могут быть полезны для планирования операции. Многие картографы также оснащены небольшим голопроектором, который отображает трёхмерные карты.

Таблица 5-19 Инструменты

Название	Вес	Рекв.	Слава
Ауспик/сканер	0,5	12	–
Вокс-вещатель	0,5	10	–
Инфопланшет	0,5	5	–
Картограф	0,5	5	–
Кластерные мины астартес	4	5†	–
Кодекс Астартес	0,5	–	–
Комбиинструмент	1	15	–
Крикун	1,5	5	–
Локус-компас	–	30	–
Магнокль	0,5	3	–
Мельта-бомба	12	25	–
Молчун	2	5	–
Мультиключ	–	15	–
Наводчик астартес	4	25	Заслуженный
Наручники	4	10	–
Пикт-писец	1	5	–
Подрывной заряд	1	10	–
Психофокус	–	15	–
Редуктор	4	8	–
Светосфера/лампа	0,5	1	–
Сигнум астартес	5	35	Заслуженный
Сигнум-приёмник астартес	+0,5	20	–
Телепортационный маяк	0	10	–
Толкователь	1	25	–

†Это стоимость одного комплекта мин. Каждый комплект необходимо реквизировать отдельно

Кластерные мины астартес

Astartes cluster mines

Главная особенность кластерных мин – не в мощности, а в незаметности, благодаря которой враг и не поймёт, что попался в ловушку, пока не разлетится на мелкие кусочки. Эти небольшие мины представляют собой десятки взрывных микромодулей, начиненных фузелином тройной мощности или иной равной по силе взрывчаткой и подсоединённых к одному детонатору – обычно растяжке или датчику давления. Такой комплект мин взрывается одновременно.

Стандартный комплект мин позволяет заминировать два квадратных метра; эту площадь можно увеличить, соединив несколько комплектов. Чтобы мины сработали как в полную силу, заминированный участок должен быть не меньше одного квадратного метра. Кластерные мины предназначены для того, чтобы даже относительно неподготовленные отряды разведчиков могли устанавливать их. При установке кластерных мин персонаж проходит проверку Скрытности, к которой получает бонус +20, если у него также есть умение Взрывотехника. Запомнить сколько степеней успеха набрал минёр, поскольку любой персонаж, собирающийся пройти через минное поле, будет

предпринимать Встречную проверку Бдительности против ранее уже пройденной минёром проверки Скрытности. Если потенциальная жертва побеждает в проверке, она вовремя замечает ловушку и останавливается. Если же она провалит проверку, то она и все остальные в заминированной зоне получат 4к10 единиц Взрывного урона с Бронебойностью 4.

Успешная проверка Взрывотехники при установке мин позволяет применять более сложные методы срабатывания, например, отложенную детонацию. Такие мины-ловушки особенно эффективны для повреждения боевых машин в уязвимое днище. Кластерные мины удваивают свою Бронебойность против любого транспортного средства в зоне поражения.

«КОДЕКС АСТАРТЕС»

Codex astartes

Полный «Кодекс Астартес» заполняет огромные библиотеки, но многие космодесантники несут сердце этого священного текста в бой. Конечно, толкования отрывков, что составляют ядро кодекса, различаются даже больше, чем обличия, которые они приняли за тысячелетия, прошедшие со времени Второго основания. Собранная мудрость Робаута Жиллимана, примарха Ультрадесантников, и, возможно, самого знаменитого военного теоретика, которого когда-либо видел Империум, сохраняется в бесчисленных формах – от рукописных томов, переплетённых в травлёную кожу, до кристаллических инфогробниц. В «Кодексе» изложены основополагающие доктрины большинства сегодняшних орденов. Многие боевые братья, особенно потомки Жиллимана, ни дня не проводят без изучения этого текста.

КОМБИИНСТРУМЕНТ

Combi tool

Обычно встречающиеся в руках технодесантников комбиинструменты – это универсальные, хотя и несколько причудливые механические устройства. Они состоят из множества небольших инструментов, которые передают данные, режут, паяют и смазывают. Комбиинструмент предоставляеи бонус +10 к проверкам Техпользования.

КРИКУН

Screamer

Эта относительно лёгкая в использовании бесконтактная сигнализация издает пронзительный вопль, когда замечает злоумышленников. Чтобы установить крикуна, нужно успешно пройти проверку Техпользования. Этот бросок делает мастер, не показывая результат, поэтому игроки не могут быть уверены, сработает устройство или нет. Установленный крикун имеет Восприятие 75, когда дело касается обнаружения звука или движения. Обнаружив нарушителя, он поднимает тревогу, которую можно расслышать на расстоянии до километра. Впрочем, крикун можно настроить так чтобы он подавал сигнал только по вокс-каналу. Двери, стены и другие препятствия могут уменьшить дальность звука.

ЛОКУС-КОМПАС

Locus seeker

На самом деле точечный компас – это пара устройств. Во-первых, это локус – тусклый металлический шарик диаметром всего в миллиметр. Второй компонент – собственно, компас, небольшой полупрозрачный шар с иглой из странного металла, непонятным образом парящий внутри. Игла, обычно вырезанная в виде хищного когтя, безошибочно тянется к локусу, как бы далеко он не находился. Иногда эти компасы обнаруживали без локуса, и несчастные люди тратили десятилетия или целые жизни чтобы найти другой локус – настолько ценен комплект.

Локус-компасы встречаются редко, но могут быть бесценны для отслеживания подозрительных кораблей, грузов или отдельных людей в масштабе не планет, но целых секторов. Чтобы с помощью компаса проложить курс к локусу, требуется проверка соответствующей Навигации, сложность которой зависит от расстояния. Чтобы незаметно подсунуть локус человеку или спрятать его в предмете, требуется проверка Скрытности, количество степеней успеха в которой будет важно для последующих Встречных проверок Поиска любыми возможными детекторами. Можно также внедрить локус в объект, это требует рутинной (+10) проверки подходящего умения (Техпользование для инфопланшета, Ремесло (Оружейник) для оружия и так далее).

МАГНОКЛЬ

Magnoculars

Магнокли – это мощные усилители зрения, которые увеличивают изображение удалённых объектов. Приборы высокого качества могут также измерять расстояние, обнаруживать источники тепла, вычислять позицию цели и делать пикт-снимки для последующего анализа.

МЕЛЬТА-БОМБА

Melta bomb

Мельтабомбы закрепляются на цели с помощью магнитов, быстро фиксирующихся на металлических поверхностях. Взрыв мощного кумулятивного заряда вызывает поток сильного жара, сродни лучу мельтагана, и идеально подходит для уничтожения опасных ксенореликвий, корпусов техники и других тяжелобронированных целей. Мельта-бомбы, как правило, громоздки и не предназначены для метания – для наилучшего эффекта их нужно закреплять на цели. Взрываясь, мельта-бомба наносит 6к10 единиц энергетического урона всему в радиусе двух метров с Бронебойностью 12. Все, кто остался в живых, должны успешно пройти проверку Ловкости или загореться.

МОЛЧУН

Stummer

Противоположность крикуна, молчун скрывает шумы в пределах пяти метров благодаря звуковым датчикам и сдерживающим механизмам. Персонаж со включенным молчуном получает бонус +30 к проверкам Скрытности. Устройство может также использоваться в качестве контрмеры против вокс-жучков и других попыток наблюдения. Обычно заряда молчуна хватает на двадцать минут непрерывной работы, после чего его необходимо перезарядить (на что уходит около часа).

МУЛЬТИКЛЮЧ

Multikey

Поскольку мультиключом может открыть большинство имперских замков, его не часто увидишь в руках честных граждан. Но для таких организаций, как Караул Смерти мультиключи незаменимы, поскольку проникнуть в укрепления противника с помощью такого устройства значительно быстрее и тише, чем пробить стены. Персонаж с мультиключом получает бонус +30 ко всем проверкам Безопасности при открывании замков.

НАВОДЧИК АСТАРТЕС

Astartes targeter

Эта версия целеуказателя включает в себя несколько прицелов, соединённых с системой когитаторов, что повышает общую точность. Этот прибор не привязан к оружию, а фиксируется на плече или ранце и подключается к стандартным системам наведения брони, тем самым помогая стрелку вести огонь из любого оружия.

Наводчик сочетает в себе эффекты лазерного целеуказателя и телескопического прицела. Кроме того, сложная система захвата цели делает уклонение от выстрела из управляемого им оружия чрезвычайно трудным. Попытки Уклониться от стрелковых атак персонажа, оснащённого наводчиком, получают штраф -10.

НАРУЧНИКИ

Restraints

Хотя команды Караула Смерти называются ликвидационными, не каждая операция заключается в устранении цели – иногда врага берут живьём. Простые, но эффективные, наручники Караула Смерти подходят по размеру к большинству гуманоидов и достаточно крепки, чтобы удержать бешеного орка.

ПИКТ-ПИСЕЦ

Pict recorder

Пикт-писцы (или просто пиктеры) – это относительно простые устройства для съёмки изображений. Некоторые модели также способны работать с голограммами. Большинство пиктеров способны и проигрывать записанное, а некоторые даже встроены в особых пикт-сервиторов, которых можно использовать для записи важных сражений, испытания оружия, допроса ксеносов и других потенциально опасных событий.

ПОДРЫВНОЙ ЗАРЯД

Demolition charge

Подобная взрывчатка относительно проста в использовании, а потому идеальна для выбивания дверей, переборок и разрушения инфраструктуры. Характеристики подрывного заряда указаны из расчёта на один килограмм взрывчатки, но заряды можно укладывать вместе, чтобы увеличить мощность бомбы. Когда подрывной заряд взрывается, все существа и объекты, оказавшиеся в радиусе взрыва, получают по 3к10 единиц взрывного урона плюс дополнительно по две единицы урона за каждый использованный килограмм взрывчатки. Радиус взрыва вычисляется из расчета три метра на каждый килограмм взрывчатки. Для установки и обезвреживания взрывчатых веществ см. умение Взрывотехника в **главе III «Умения»**, страница 99.

ПСИХОФОКУС

Psy-focus

Псайкеры и библиарии часто используют устройства, помогающие им концентрировать силу. Психофокусом может служить святая книга, благословлённая икона или резной колдовской посох с родного мира боевого брата. Когда псайкер с психофокусом делает проверку умения Воззвание (смотрите **главу III «Умения»**, стр. 100), он получает бонус +10.

РЕДУКТОР

Reductor

Поиск и сохранение геносемени павшего боевого брата настолько важны, что апотекарии носят с собой специальный инструмент для этого. Хотя редуктор необязателен для удаления прогеноидов, он значительно ускоряет процесс. Этот хирургический инструмент крепится под запястьем. Он включает в себя мономолекулярную пилу для пробивания силовой брони и усиленной оссмодулой грудной клетки, а также экстракторное сверло с диамантиновым наконечником.

Редуктор сокращает время удаления прогеноидных желёз до одного раунда на железу (то есть, чтобы извлечь обе железы понадобиться два раунда). Хотя использование сего орудия мрачного труда в качестве оружия считается неуважением, редуктор можно применять как холодное оружие, что наносит 1к10+2 очков резаного урона с Бронебойностью 10. При использовании в качестве оружия редуктор не добавляет бонус Силы боевого брата к урону; его конструкция позволяет наносить точные удары, но не прикладывать всю силу владельца.

СВЕТОСФЕРА/ЛАМПА

Glow-globe/lamp

Обычный источник света, что применяют ночью и в тёмных помещениях. Эти полезные устройства могут освещать участок диаметром в дюжину и более метров. Обычная светосфера или лампа могут проработать 1к5 часов, прежде чем потребуется перезарядка или замена батареи.

СИГНУМ АСТАРТЕС

Astartes signum

Сигнум – это устройство, состоящее из сенсориума и передатчика, которые устанавливаются на броне боевого брата. Сигнум передаёт подробные тактические показания всем членам отряда. Пока персонаж, оснащенный сигнумом, находится в режиме отряда, все персонажи, также находящиеся в режиме отряда получают бонус +5 к проверкам Дальнего боя. Если оснащённый сигнумом персонаж тратит Полное действие и успешно пройдёт проверку Техпользования, этот бонус возрастёт до +10 до конца следующего раунда. Эффекты нескольких сигнумов не складываются, но из одного сигнума и нескольких приёмников можно сформировать сеть – см. ниже.

Телепортация

Космодесантники часто используют телепортарий на борту одного из своих ударных крейсеров, боевых барж или других космических кораблей, чтобы прибыть прямо в гущу событий. Обычно это делают только тяжелобронированные терминаторы.

СИГНУМ-ПРИЁМНИК АСТАРТЕС

Astartes signum link

Сигнум – полезный инструмент сам по себе, но в сочетании с сигнум-приёмниками, подключенными к системам наведения в доспехах боевых братьев, он связывает авточувства астартес и позволяет достичь невероятного уровня боевого слаживания. Это позволяет всем участникам согласованно атаковать одного противника, что делает их совместную атаку почти неотразимой.

Чтобы сформировать сеть, по крайней мере один член команды должен быть оснащён сигнумом, а один или несколько других персонажей – сигнум-приёмниками. Все действующие в режиме отряда персонажи в сети (имеющие сигнум или сигнум-приёмник) получают бонус за Численное превосходство, независимо от того, участвуют они в ближнем бою или стреляют. Бонус за Численное превосходство при этом распространяется на проверки, как Ближнего, так и Дальнего боя. Персонажи в режиме одиночки не получают никаких преимуществ от сети сигнумов.

ТЕЛЕПОРТАЦИОННЫЙ МАЯК

Teleport homer

Эти мощные передатчики позволяют кораблям, оснащённым телепортарием или аналогичным устройством, переместить человека или предмет прямо к маяку. Телепортационные маяки можно использовать, чтобы отметить точки развертывания сил или местоположение движущегося человека, которого необходимо захватить.

Телепортация

Космодесантники часто используют телепортарий на борту одного из своих ударных крейсеров, боевых барж или других космических кораблей, чтобы прибыть прямо в гущу событий. Обычно это делают только тяжелобронированные терминаторы.

ТОЛКОВАТЕЛЬ

Elucidator

Иерихонский рубеж изобилует планетами, на протяжении тысячелетий не контактировавшими с Империумом – то очаги человечества, потерянные в эру Мрака или ещё раньше. За это время их язык мог кардинально измениться и перестать даже походить на низкий готический. Толкователь – это небольшое устройство, которое может анализировать речь или текст и переводить её на заданный язык и наречие (и наоборот). Он наиболее полезен при работе с культурами, чьи языки основаны на низком готическом – при этом не требуются никакие проверки. Тем не менее, персонаж с умением Логика может предпринять тяжёлую (-20) проверку, чтобы использовать толкователь для приблизительного перевода с действительно чужих языков (мастер может изменить этот модификатор в зависимости от сходства языка с теми, которые знает персонаж). Толкователь может отображать данные на экране, воспроизводить своими динамиками или передавать по вокс-каналу.

Кибернетические имплантаты

"Эта рука? Да, прекрасное орудие мести. Я верю, что она поможет мне отплатить тому, кто отобрал её предшественницу"

– брат Леонен из Темных Ангелов

Обычно боевые братья всегда получают кибернетические протезы после боевых ранений и потому требования к Реквизиции и Славе здесь лишь для справки. Исключение – сервосбруи и серворуки (которые могут подключаться и отсоединяться). Всё остальные имплантаты устанавливаются навсегда – как правило, для того, чтобы покалеченный боевой брат вновь мог сражаться. Качество протезов зависит от Славы боевого брата – см. **таблицу 5-21 «Качество кибернетических замен».** Установку может провести только сведущий в физиологии астартес апотекарий, но необходимое оборудование обычно есть на каждой полевой базе. Операция и восстановление после неё занимают 2к10-5В дней (но минимум один день).

Вместе с тем, не все космодесантники ограничиваются только протезами, что заменяют потерянные руки и ноги – например, Железные Руки и многие технодесантники по своей воле приближаются к машине. Технодесантник начинает игру с серворукой и одним кибернетическим имплантатом Среднего качества (а в некоторых орденах – например, у Космических Волков – чтобы пойти путём служения машинным духам требуется жертвоприношение плоти). Когда технодесантник становится Уважаемым, он может установить один новый имплантат Выдающегося качества, либо повысить качество уже имеющегося до Выдающегося. Когда Технодесантник становится Прославленным, он может установить ещё один имплантат – на сей раз Исключительного качества.

Прочная конструкция имплантатов добавляет +2 к бонусу Выносливости владельца (это прибавка делается после учёта множителя Сверхъестественной Выносливости) в соответствующей зоне поражения. Если в одну часть тела персонажа вживлено два и более имплантатов, то прибавка к бонусу Выносливости применяется всего один раз. Урон, приходящийся на эти зоны, считается уроном по персонажу и Критический урон по этим областям подсчитывается по общим правилам. Однако, результаты, вызывающие Кровотечение, или другой неприменимый к механизму, приводят к тому, что в 50% случаев конечность выходит из строя или происходит пробой гидравлической системы – в любом случае конечность становится бесполезной. В противном случае крепкость конструкции и владельца позволяют проигнорировать эффект. Критический урон конечности, приводящий к смертельному исходу, применяется в полной мере – считается, что конечность разлетелась на осколки, вспыхнула или разрядила запасённую энергию в тело носителя, что и привело к смерти.

Таблица 5-21 Качество кибернетических замен

Уровень Славы	Качество
Новичок	Среднее: качественная и прочная замена, функционал аналогичен заменяемому органу
Уважаемый, Заслуженный	Выдающееся: не только полностью заменяет потерянное, но обладает иными функциями.
Прославленный, Герой	Исключительное: технологический шедевр, исключительный функционал и прекрасный внешний вид.

Таблица 5-20 Кибернетические имплантаты

Название	Рекв.	Слава
Бионическая дыхательная система	10	–
Бионическая рука	15	–
Бионические средства передвижения (ноги и т.д.)	15	–
Бионическое сердце	15	–
Блок мыслеуправления (БМУ)	15	–
Кибернетические чувства	15	–
Комплекс авгуров	15	–
Серворука астартес	30	–
Сервосбруя астартес	50	Прославленный

Кибернетические замены и дополнительные конечности, могут использоваться только для выполнения задач, которые владелец и так способен выполнять. Любые бонусы или штрафы относятся только к проверкам, выполняемым с использованием бионической конечности, а персонажи, обладающие двумя бионическими конечностями, не удваивают модификатор. Важно отметить, что стоимость Реквизиции у имплантатов является разовой. Как только имплантат установлен, персонаж обладает им до самой смерти и не должен тратить на него очки Реквизиции каждую операцию.

Бионическая дыхательная система

Bionic respiratory system

Обычные бионические лёгкие и имплантированная дыхательная система повторяют функции человеческих лёгких и снабжают тело кислородом. Оснащённый ими персонаж получает бонус +20 к проверкам Выносливости при сопротивлении воздушным токсинам и газовому оружию.

Бионические лёгкие Выдающего качества представляют собой полную систему жизнеобеспечения (которая будет снабжать кровь кислородом даже если носитель перестанет дышать или силовая броня выйдет из строя), а их наличие может быть полностью незаметным, если это предусмотрено конструкцией.

Бионическая рука

Bionic arm

Обычные бионические руки полностью заменяют функции руки и кисти боевого брата, сохраняя силу, ловкость и чувство осязания.

Бионическая рука Выдающегося качества приносит бонус +10 к проверкам Ловкости при тонких работах (например, проверке Техпользования во время тонкого ремонта) и +10 к проверкам Силы при её использовании.

Бионические средства передвижения (ноги и т.д.)

Bionic locomotion (legs, etc.)

Для правильной работы протезы ног должны быть полностью встроены в позвоночник и нервную систему; Ноги Среднего качества работают как обычные ноги. Модели Выдающегося качества дают владельцу талант Спринт. Кроме того, они добавляют бонус +20 к проверкам, сделанным для прыжков.

Бионическое сердце

Bionic heart

Космодесантник способен пережить уничтожение одного из двух сердец. Но, само собой, после этого орган должен быть заменен. Лёгкие материалы бионического сердца не обеспечивают такой же защиты, как толстая обшивка внешней бионики, отчего персонаж получает только +1 к бонусу Выносливости на корпусе. Модели Выдающегося качества могут быстрее перекачивать кровь; длительная работа в таком режиме создаёт нагрузку на кровеносную систему, но даёт талант Спринт.

Блок мыслеуправления (БМУ)

Mind impulse unit (MIU)

Эти устройства, также известные как «мыслесвязи», позволяют владельцу напрямую взаимодействовать с машинами и технологическими устройствами. Обычный БМУ имеет один позвоночный или мозговой разъём, а более совершенные образцы в дополнение к позвоночному оснащены запястным (и, возможно, механодендрическим) разъёмом.

БМУ Среднего качества не налагает никаких модификаторов на связь с машинными духами и даёт бонус +10 к Техпользованию, Пилотированию и Вождению, если к устройству можно подключиться через БМУ.

БМУ Выдающегося качества позволяет пользователю чувствовать машины как части собственного тела и предоставляет бонус +10 к взаимодействию с духами машин, а также проверкам к Техпользования, Пилотирования, Вождения, Логики, Дознания и Дальнего боя, если к устройству можно подключиться через БМУ.

Кибернетические чувства

Cybernetic senses

Большинству органов чувств можно изготовить протезы, что позволяет заменять выжженные радиацией глаза или разорванные взрывом барабанные перепонки. Последователи Машинного бога иногда устанавливают себе и более эзотерические органы чувств.

Киберчувства Среднего качества выглядят искусственно и громоздко, но могут более или менее адекватно повторять ощущения, что приносят обычные органы чувств, и не имеют иных игромеханических особенностей.

Киберчувства Выдающегося качества приносят обладателю талант Обострённые чувства (соответствующее чувство), а также бонус +20 к проверкам на сопротивление атакам против этого чувства (оглушающий звук, ослепляющая вспышка и т. п.). Простые и более совершенные киберглаза могут включать в себя увеличивающие линзы (работающие как телескопический прицел для всего стрелкового оружия владельца), полноценный фотовизор и/или системы, дающие особенность Ночное зрение. Простые и более совершенные кибероруши могут включать в себя встроенную микробусину.

КОМПЛЕКС АВГУРОВ

Auger array

Эти имплантаты наделяют носителя чувствами, которых лишён обычный человек и позволяют видеть то, что обычно под силу лишь целым системам датчиков. Их использование требует сосредоточения и Полудействия. Комплекс Среднего качества работает в точности, как ручной ауспик (см. стр. 198). Комплекс Выдающегося качества работает как полноценный ауспик, а также позволяет перебрасывать проверки, основанные на Восприятии при использовании комплекса авгуров.

СЕРВОРУКА АСТАРТЕС

Astartes servo-arm

Серворуки технодесантников – это массивные манипуляторы, оснащенные мощными дробящими клешнями, и предназначенные для ремонта в полевых условиях, но полезные и в бою. Серворука встраивается в броню боевого брата, которая также должна быть оснащена более мощными гиростабилизаторами, чтобы эффективно использовать их. Зато серворука способна приподнять «Носорог» – например, чтобы заменить трак.

Серворука может крепиться на плече или спине и способна удлиняться до полутора метров. Она имеет фиксированное значение Силы 75 и Сверхъестественную Силу (×2). Применяя серворуку, персонаж всегда использует это значение Силы, а не своё собственное. Характеристики серворуки не могут быть увеличены или уменьшены чем-либо, влияющим на Силу технодесантника. Мощные захваты позволяют серворуке поднимать тяжести или цепляться за подходящие объекты, тратя на это Свободное действие.

Однако, серворука – не просто инструмент. Технодесантник может ударить ею, потратив Реакцию, или использовать в ходе Стандартной атаки (но только один раз за раунд). Для попадания используется Ближний бой. Серворука наносит 2к10+14 единиц Ударного урона с Бронебойностью 10.

Серворука Выдающегося качества имеет Силу 85 (что увеличивает урон до 2к10+16) и предоставляет бонус +10 к проверкам Захвата.

СЕРВОСБРУЯ АСТАРТЕС

Astartes servoharness

Как и серворука, полная сервосбруя совмещается с силовой бронёй технодесантника и управляется через тот же позвоночный разъём, который делает его единым с бронёй. Этот комплект вспомогательных конечностей, питающийся от усиленного термоядерного реактора, помогает в ремонте на поле боя, а также в самом бою. Каждая сервосбруя неповторима – каждый прежний владелец приспосабливал её для ухода за машинными духами и истребления врагов Бога-Императора. Некоторые несут лишь несколько придатков, в то время как другие похожи на чудовищных пауков, ощетинившихся диагносторами, спиритическими шипами, свёрлами, оружием, плазменными резаками и ещё более техномагическими элементами, рискующими остаться непонятными для будущих хозяев сбруи.

Как минимум, сервосбруя состоит из двух серворук, комбиинструмента, фузелиновой горелки и плазменного резака. Горелка работает в точности как огнемёт астартес. Плазменный резак может разрезать метр адамантинового покрытия по двадцать сантиметров за минуту (более тонкий материал можно разрезать быстрее). Его можно использовать, как плазменный пистолет астартес (см. стр. 163) с дальностью поражения в 10 метров и без возможности вести огонь в максимальном режиме.

Изобретательный машинный дух сервосбруи способен на гораздо более тесное общение со своим хозяином, нежели простая серворука. Персонаж с талантами, которые позволяют ему совершать Множественные атаки, может использовать любое оружие (или инструмент, который можно использовать как оружие) своей сервосбруи для любой из атак, которые ему обычно разрешаются, соблюдая все обычные ограничения, включая класс оружия. Кроме того, Технодесантник может потратить свою Реакцию, чтобы сделать один выстрел или нанести удар любым оружием на сбруе. Сервосбруи Выдающегося качества повышают качество своих серворук до Выдающегося, как описывалось выше, а также дают +5 ко всем проверкам умений, Дальнего и Ближнего боя, выполненным с использованием компонентов сервосбруи. Для использования сервосбруи требуется талант Интеграция сервосбруи.

Таблица 5-22 Сервиторы и фамильяры

Название	Рекв.	Слава
Сервитор (боевой)	20	Заслуженный
Сервитор (монозадачный)	15	Заслуженный
Сервочереп	15	Заслуженный
Профили сервиторов находятся на странице 432		

СЕРВИТОРЫ

Сервитор – это автоматон, управляющие системы которого остаются органическими – как правило, человеческого происхождения. Некоторых сервиторов выращивают искусственно, а других создают из неудачливых рекрутов Космодесанта или преступников, чьим приговором стала служба героям Империума до конца не-жизни. Процедура создания сервитора очищает высшие функции мозга и уничтожает психические паттерны субъекта, превращая его в чистый лист для перепрограммирования.

Как и все машины, сервиторы попадают в сферу ответственности технодесантников. Наиболее распространённой формой сервитора остаются бездумные рабочие, предназначенные для выполнения самых тяжёлых обязанностей, необходимых для поддержания боеготовности ордена. Другие могут служить Империуму пилотами, грузчиками, орудийными платформами и исполнять бесчисленное множество других работ, не требующих большого ума и не обещающих большого вознаграждения. Правильное программирование и оборудование делают сервиторов и сервочерепа эффективными в качестве киберфамильяров, медицинских помощников, писцов, глашатаев, носителей свитков или практически любой другой задачи, где требуется лёгкая рука и простой, послушный разум.

VI
ПСИХИЧЕ-
СКИЕ СИЛЫ
DEATHWATCH
ПСАЙКЕРЫ В ИМПЕРИУМЕ
•
БИБЛИАРИИ КОСМОДЕСАНТА
•
ПСИХОСИЛЫ В DEATHWATCH
•
ОПАСНОСТИ ВАРПА
•
ПСИХОСИЛЫ КОДЕКСА
•
ПСИХОСИЛЫ ОРДЕНОВ

Глава VI: Психические силы

"Как цепной меч рвёт плоть, так и ты будешь рвать души. Как болтган рвёт тела, так и ты будешь рвать умы. Твое оружие – сила Имматериума, и ты должен хорошо им овладеть"

– Кадр, эпистолярий Белых Консулов

Псайкеры и психические силы встречаются в Империуме повсюду; они – результат связи человека с Варпом. Именно благодаря этим узам с потусторонним миром, также известным как Иммaтериум или Эфир, некоторые одарённые люди могут направлять его энергию в реальную вселенную, меняя облик мира и творя чудеса. В совокупности эти способности именуют «психическими силами», хотя порой их называют заклинаниями, колдовством или подвигами воли – в зависимости от того, кто и как их применяет.

Самая важная работа псайкеров Империума – позволять Человечеству общаться на огромных расстояниях и направлять корабли через Иммaтериум, делая возможными путешествия между далёкими звёздными системами. Без них Империум не мог бы существовать – он бы раскололся и распался на миллион изолированных воюющих миров. По иронии судьбы, псайкеры также остаются и величайшей слабостью Империума – ордой живых проводников Варпа, через которые демоны и тёмные силы жаждут принести огонь и разрушение Человечеству. Империум крайне строго контролирует псайкеров и их воспитание – за теми, у кого есть дар, следят воистину пристально.

Это так же верно для космических десантников – всех обладателей геносемени постоянно проверяют на наличие признаков дара. Когда он обнаруживается, боевого брата передают в Библиариум под начало старшего библиария ордена, который определяет, сможет ли брат овладеть своими силами и стать библиарием космического десанта, могущественным боевым псайкером Адептус Астартес, хранителем знаний и щитом от худших порождений Иммaтериума. Те, кто пройдет испытания, научатся превращать свой дар в смертоносное оружие и займут почётное место среди боевых братьев в постоянной войне за сохранение Империума от его врагов.

В **Deathwatch** игроки могут взять на себя роль библиариев, могущественных боевых братьев, обученных использованию психических сил. Персонаж-библиарий и силы, которыми он обладает, предлагают ликвидационной команде множество игровых возможностей и уникальных способов действовать или сокрушать врагов. Однако, в первую очередь силы библиария сосредоточены вокруг боя и усиления ликвидационной команды и, в основном, используются для того, чтобы склонить чашу весов в пользу игроков. В этой главе мастер и игроки найдут основные правила использования психических сил в **Deathwatch**, а также обширное собрание психосил для персонажа-библиария.

Псайкеры в Империуме

"Человеческие умы слабы и ничтожны, так стоит ли удивляться, что Варп сбивает их с толку и развращает?"

– Валаш Хекс, ересиарх Багряного предназначения

Хотя псайкеры составляют ничтожную часть населения Империума, в царстве, где живёт миллиард миллиардов подданных, их число исчисляется миллионами. Задача найти этих людей и решить, какую пользу они принесут Императору Человечества, лежит на различных подразделениях Администратума, Инквизиции и Министорума. Для многих псайкеров обнаружение означает смерть – им предстоит либо казнь без суда и следствия, или долгое путешествие на Чёрных кораблях на Терру, где они испытают «честь» питать Золотой трон своими душами. Некоторые, однако, проявляют достаточно силы и таланта, дабы чаша сия их минула и отправляются в Схоластику Псайкана, где проходят подготовку и становятся астропатами или боевыми псайкерами в армиях Императора.

СХОЛАСТИКА ПСАЙКАНА

Только псайкеры, санкционированные Империумом и должным образом обученные использовать свои способности, могут служить Императору. Неспособных контролировать себя и не могущих этому обучиться, уничтожают, поскольку позволять им жить слишком опасно. Учебная программа Схоластики Псайканы превращает новобранцев в полезных слуг Императора и укрощает их дары на благо их самих и окружающих. Собранные со всего Империума зловещими Чёрными кораблями Инквизиции, псайкеры ежедневно тысячами доставляются в Схоластику. Для многих великие врата Псайканы – это последнее, что они видят в своей жизни, ибо многим суждено умереть в одиночестве и агонии во время одного из великих множеств испытаний или быть быстро казнёнными, когда их силы выйдут из-под контроля. Однако те, кто выживает, санкционируются и получают возможность достойно служить Императору.

САНКЦИОНИРОВАННЫЕ ПСАЙКЕРЫ

Империум использует псайкеров множеством способов, и прошедшие Схоластику Псайкана будут переданы различным имперским службам и ведомствам, которые используют их для поддержания господства Человечества над звёздами. Некоторые псайкеры обучены сражаться и прикомандированы к полкам Имперской Гвардии, где их таланты помогут армиям Императора в истреблении его врагов. Эта жизнь сурова, и большинство таких псайкеров находят смерть в бою или от выстрела комиссара, защищающего их души от безумия. Впрочем, немногим удаётся выжить, а то и возвыситься до ранга псайкера-примарис.

Инквизиция тоже берёт свою долю псайкеров. Избранный за личные способности санкционированный псайкер будет исполнять повеления своего нового хозяина. Вполне понятно, что навыки псайкера могут быть бесценны для инквизитора, которому ежедневно требуется проникновение в разум, раскрытие древних знаний и защита от демонических сил. На самом деле многие инквизиторы сами являются псайкерами – они развивают свои таланты либо в результате долгой подготовки к владению розеттой, либо в результате воздействия Варпа и запретных знаний. Псайкер, который служит Инквизиции, может даже надеяться на шанс подняться выше своего положения. Однако цена этому – бесконечные сражения с кошмарнейшими из ужасов, которые может предложить галактика.

АСТРОПАТЫ

Но не только Имперской Гвардии и Инквизиции служат псайкеры; многие со временем становятся астропатами – живыми передатчиками, которые позволяют обмениваться сообщениями между кораблями и мирами через тысячи световых лет. Только сильнейшие мастера телепатии могут надеяться стать астропатами, и даже проходят тщательный отбор магистрами ковена Адептус Астра Телепатика, более всего ценящими мастерство и контроль. Они проходят через множество испытаний и тренировок, которые помогают развить дар ещё сильнее. Роль астропатов такова, что они, возможно, важнее всех остальных имперских псайкеров и намного ценнее как гвардейских дуболомов, так и инквизиторских ищеек.

Часть посвящения астропата включает ритуал Связывания душ, своего рода духовной кастрации, которая связывает разум псайкера с величием Императора и помогает ему лучше «видеть» Астрономикон (великий маяк, который светит с Терры, направляя все корабли через Имматериум). Однако за это приходится платить: Связывание душ неизбежно лишает астропата смертных чувств, делая его незрячим (хотя псайкеру не нужны глаза, чтобы видеть), обостряя психические.

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ ТЁМНЫХ БОГОВ

Не все человеческие псайкеры служат Императору – многим удаётся ускользнуть из рук Администратума и стать настоящим бичом Империума. Инквизиция и праведники называют таких псайкеров нечистыми, ибо они несанкционированны Империумом и представляют опасность для всех, кто попадётся на их пути. Эти злодеи часто заключают договоры с Тёмными богами или мерзкими чужацкими владыками, чтобы развить свои таланты, движимые неутолимой жаждой власти, глубоко вплетённой в их связь с Варпом. Демоны иногда могут использовать таких людей как врата в Материум или как сосуды, в которые они вливают свою тёмную силу, неизбежно устраивая разрушение в ужасающих масштабах. На счастье Империума, слабость человеческого разума означает, что большинство людей, не прошедших обучение в Схоластике Псайкана, поддадутся силе Варпа и умрут задолго до того, как овладеют своим даром. Однако оставшиеся являются воистину опасными.

ПСАЙКЕРЫ-КСЕНОСЫ

Человечество – далеко не единственный вид, который применяет псайкеров и пытается использовать силу Варпа для своих собственных целей. На самом деле, многие старшие расы считают людей всё равно что детьми, пытающимися понять вещи, которые существовали задолго до их собственного возникновения. Из всех рас, с которыми библиарий столкнётся на службе Императору, большинство обладает своими псайкерами. Будь то тайные и загадочные силы элдар-провидцев, инстинктивные и жестокие способности тиранидских зоантропов или коварные и хитрые заклинания колдунов Хаоса – все они крайне опасны. При борьбе со столь мерзкими ксеноугрозами присутствие библиария становится бесценным не только из-за его способности подавлять вражеские психические силы или сокрушать врага мощью Имматериума, но и из-за глубокого понимания Варпа и способов использования его чужацкими мистиками.

Библиарии космического десанта

"Мы часто говорим, что разум человека – это его величайшее оружие. Подумайте, насколько опаснее должен быть разум космического десантника?"

– приписывается Магнусу Красному

Среди легионов псайкеров Империума никто не проявляет такой силы воли и искусности, как библиарий космического десанта. Даже древние лорды-инквизиторы Святых Ордосов благоговеют перед могуществом библиариев, с помощью которой они сокрушают врагов. Эта сила – отчасти результат обучения, а отчасти – отражение совершенной воли и физиологии астартес, дарованной им геносеменем. Псайкеры-астартес владеют неподвластными иным силами и умеют применять её уникальными способами. Однако достичь звания библиария нелегко даже для закаленного ума и тела космодесантника. Немногие псайкеры считаются достаточно стабильными и безопасными, чтобы начать обучение и совсем немногие выживают в мучительных испытаниях, которые они должны выдержать, прежде чем попасть в Библиариум. Однако тем, кто это сделает, суждено стать одними из ценнейших бойцов ордена и занять законное место среди самых смертоносных воинов Империума.

Отбор и обучение

Подготовка библиария – это долгий и трудный процесс, поскольку кандидаты в Библиариум должны одновременно завершить свое вступление в орден и пережить слияние геносемени со своей собственной ДНК. Каждый орден выбирает кандидатов по-своему. В большинстве орденов библиарии проверяют всех новобранцев на наличие психического дара и отбирают кандидатов. Другие ордена вербуют уже выявленных обладателей дара, а иногда даже забирают сильнейших учеников из Схоластики Псайкана, которым затем вживляют геносемя и обучают. Стать библиарием – это, пожалуй, самый трудный путь для Адептус Астартес, который требует абсолютной преданности. Боевой брат, желающий носить мантию библиария, должен пройти через множество испытаний, каждое из которых предназначено для проверки его умственной силы и преданности ордену.

Как бы орден ни отбирал и ни обучал своих библиариев, все владыки Адептус Астартес постоянно проверяют чистоту геносемени ордена и устойчивость генной структуры всех своих боевых братьев. Определённая степень психической мутации принимается и даже приветствуется, но всё, что выходит за пределы строгих границ, жёстко подавляется, дабы не осквернить орден и не привлечь нежелательного внимания Инквизиции. По этой причине многие из обладателей психической силы, погибают, а их геносемя хранится для последующего изучения. Этими исследованиями и ведением записей управляет старший библиарий ордена – со временем он накопит огромный массив данных, касательно вероятности мутации геносемени и предрасположенности каждого нового боевого брата к психической мутации.

Роль в ордене

Библиарии – неотъемлемая часть ордена космического десанта; они хранители знаний, советники и прорицатели. Со времен Ереси Гора и создания «Кодекса Астартес» роль библиариев в ордене состояла в том, чтобы вести его историю и служить советниками командиров, собирая огромное количество сведений о путях Адептус Астартес и природе их врагов. Эта информация хранится, упорядочивается и исследуется библиариями, к которым обращаются в случае необходимости. Магистр ордена также обращается к библиариям, чтобы предсказать будущее, поскольку все они обучены таким искусствам и могут читать императорское таро. Впрочем, роль библиариев как воинов-мистиков и источников знаний и пророчеств остаётся, пожалуй, самой важной из них. Не менее важна их способность передавать сообщения на огромные расстояниях (почти так же, как у астропатов), ибо соединяет орден, даже если он разбросан по всей системе или сектору. В дополнение к этим важным задачам и способностям, библиариев часто призывают служить магистру ордена в битве, где их искусство может сокрушить врагов. Хотя такое грубое применение дара считается наименее ценным вкладом, что может сделать библиарий, их эффективность как психических воинов вне всяких сомнений.

Библиариум

В центре крепости-монастыря ордена обычно находится обширный зал – Библиариум, заполненный от пола до потолка книгами, свитками и инфокристаллами. Это хранилище всех знаний и истории ордена, находящееся под присмотром старшего библиария, лексиканиев и кодициев (а также небольшой армии неустанных сервиторов и писцов). Мало кто даже из членов ордена имеет доступ в этот зал, и ещё меньше людей имеют возможность изучать его тексты. Даже самый начитанный имперский схолар или адепт Администратума может только догадываться о тайнах и знаниях, содержащихся в одной из легендарных библиотек космического десанта. Это хранилище – потрясающее богатство, которое магистр ордена хорошо охраняет, зная, что в трудную минуту ему, возможно, придётся обратиться за советом к своим библиариям и знаниям, что они хранят.

В самом сердце Библиариума есть также небольшая внутренняя камера, тщательно запечатанная и защищённая, известная как Библиариус. Именно здесь орден хранит свои артефакты, трофеи и запрещённые тексты, многие из которых взяты с трупов еретиков и ксеносов – непригодные или слишком опасные для глаз любого, кроме старшего библиария. Между Экклезиархией и Адептус Астартес часто возникают трения из-за того, что ордена владеют такими предметами или добывают их как трофеи. Но конечно, даже самый безрассудный имперский кардинал не осмелится ссориться с орденом космодесантников по этому поводу.

Ранги библиариев

В ордене все библиарии имеют ранг, отражающий уровень подготовки и положение среди собратьев. Отчасти эти звания указывают и на роль, как на поле боя, так и в Библиариуме. Кроме того, благодаря рангам выстраивается чёткая иерархия от старшего библиария до самого молодого лексикания.

Лексиканий

Это самый низкий ранг среди библиариев ордена, присуждаемый тем, кто прошёл испытания и считается годным служить старшему библиарию. Отчитывающиеся перед кодициями, лексикании должны помогать им в бесконечной задаче сохранения, изучения и упорядочивания огромного количества текстов Библиариума. Однако в дни войны лексикании покидают хранилище и выходят на поле боя вместе с боевыми братьями, где пускают свои способности в дело. Набравшись опыта и мастерства, лексиканий займет более важную роль в ордене, получив титул кодиция.

Кодиций

Как и лексикации, кодиции большую часть времени проводят в Библиариуме. Им поручено организовывать работу лексиканиев, надзирать за ними, а также отчитываться перед вышестоящими библиариями. Когда библиарий достигает ранга кодиция, его власть над собственными силами будет почти абсолютна и только истинно одарённые смогут подняться выше. Однако способности кодиция намного превосходят почти любого псайкера в пределах Империума, и их более чем достаточно для целей ордена.

Эпистолярий

Большинство библиариев никогда не поднимаются выше ранга кодиция, но некоторые продолжают развивать свой дар и становятся эпистоляриями. Эпистолярии выполняют в ордене две главные роли: будучи могучими боевыми псайкерами, они способны, во-первых, сражаться с самыми смертоносными врагами, а во-вторых – осуществлять психическую связь между кораблями ордена. Эпистолярии связаны с стратегическим командованием и управлением ордена – они направляют флоты, координируют массированные планетарные высадки и получают жизненно важную информацию во время вторжений и нападений.

Старший библиарий

Мало кто из членов ордена когда-либо станет старшим библиарием. Эти психические владыки настолько редки, что во многих орденах есть только один или горстка столь могучих воинов. Старший библиарий – это магистр Библиариума и хранитель знаний, обладающий энциклопедическими знаниями об ордене, его врагах и Империуме. Старший библиарий руководит обучением и отбором всех новых библиариев, а также совершенствованием псайкеров в рядах ордена. Он – ближайший советник магистра, с

Броня и опознавательные знаки

Библиарии космического десанта украшают свои силовые доспехи отличительными знаками, которые выделяют их среди других боевых братьев и делают их легко узнаваемыми. Согласно Кодексу Астартес, доспехи библиариев окрашиваются в синий цвет (более глубокий или более светлый, если доспехи ордена и так синие). На левом наплечнике изображаются знаки ордена, а на правом – рогатый череп или открытая книга Библиариума, древние и могущественные знаки силы и знания, которыми обладает библиарий. Он часто носит табард или плащ с чёрной лентой, которая украшается в зависимости от его ранга. Лента лексикания остаётся чистой, у кодиция к ней добавляются шипы или молнии, а у эпистолярия также есть череп, помещённый ниже полосы. Старшие библиарии – это особый случай. Часто они носят символы, отражающие их собственные личные силы или знаки почестей, полученные от ордена.

Звания и специализация

Титул библиария обычно не связан с уровнем его мощи напрямую. Это особенно верно для игровых персонажей-библиариев, которых призвали в Караул Смерти за уникальные таланты, а не из-за места в ордене. С точки зрения игровой вселенной, это означает, что большинство персонажей-библиариев будут лексиканиями, независимо от игромеханических ранга или пси-рейтинга. Более высокие чины в ордене предназначены для тех, кто более тесно связан с его командной структурой. Однако по усмотрению мастера персонажи-библиарии могут достигать более высоких рангов (также как и терять их), но с такими титулами всегда приходит гораздо большая ответственность...

которым делится мудростью и знаниями. Его способность предсказывать будущее жизненно важна для решений его господина. Старшие библиарии очень редко выходят на поле битвы, поскольку их способности гораздо ценнее в иных местах. Однако, когда они участвуют в бою, это великолепное и ужасающее зрелище: силой своего разума они разрушают крепости, превращают целые армии в реки расплавленной плоти и раскалывают само небо огнём и молниями.

Кодексные библиарии

Каждый орден набирает своих библиариев по-своему – либо с рекрутских миров, как это происходит с большинством боевых братьев, либо из рядов одарённых псайкеров, привлеченных в Схоластику Псайкана. Большинство орденов обучает и проверяет избранных псайкеров, следуя древним обычаям, изложенным в «Кодексе Астартес». Библиарии Ультрадесанта, Кровавых Ангелов, Тёмных Ангелов и Штормовых Стражей подготовлены именно так и, за исключением нескольких незначительных традиционных отклонений, научены жить по слову Кодекса. Есть, однако, несколько примечательных орденов, которые не следуют «Кодексу Астартес» и его законам, касающимся воспитания и контроля над псайкерами.

Чёрные Храмовники

Глубоко верующие и благоговеющие перед Императором, Чёрные Храмовники – фанатики, питающие глубокую и неизменную ненависть к ведьмам и колдунам. Их презрение к тем, кто обладает психическими способностями, таково, что они вовсе не обучают библиариев, чтобы не осквернить первозданное геносемя ордена. Задачи библиариев, такие как ведение записей и изучение знаний, разделены между учёными боевыми братьями. Часто отдельный космодесантник или магистр ордена несёт ответственность за память о собственных деяниях – нередко он ведёт записи на своём доспехе, чтобы никто не мог усомниться в его храбрости или происхождении.

Космические Волки

Сыны Лемана Русса мало что делают «стандартно», так что неудивительно, что и к своим псайкерам они относятся иначе, чем остальные Адептус Астартес. У Космических Волков нет библиариев и даже Библиариума – они презирают пыльные и безжизненные хранилища знаний. Волки придерживаются древних фенрисийских традиций, а обладатели психических способностей, становятся рунными жрецами – скальдами и рассказчиками, которые поддерживают традиции и историю ордена живыми на протяжении тысячелетней устной традиции. Хотя рунные жрецы используют свои собственные силы и тренируются по-своему, они действуют почти так же, как и библиарии космического десанта – обращаются к Варпу и черпают из него силу, чтобы творить психосилы и изменять реальность.

Психосилы в Deathwatch

Психические силы – это зримое проявление способностей псайкера, что отличают его от любого другого персонажа. В **Deathwatch** психосилы являются прерогативой персонажей-библиариев и уникальны для них. Однако в ходе своих приключений боевые братья могут столкнуться с многочисленными врагами, обладающими психическими способностями и силами. Мастер и игроки могут использовать правила, представленные здесь, чтобы отобразить смертоносные способности любых псайкеров.

Пси-рейтинг

Пси-рейтинг (ПР) – грубый способ обозначить мощь псайкера и его способность черпать силу из Варпа. Чем выше пси-рейтинг, тем сильнее псайкер. Пси-рейтинг обычно колеблется от 1 (слабый санкционированный псайкер) до 10 (древний старший библиарий или грозная ксеноведьма), хотя в некоторых случаях он может быть выше. Пси-рейтинг часто используется, чтобы определить мощь психосил – например, дальность их применения, область воздействия или наносимый урон. Чтобы иметь возможность творить психосилы, персонаж должен иметь ПР не меньше 1.

Изначально библиарий имеет пси-рейтинг 3. Хотя пси-рейтинг не похож на обычные характеристики, он тоже растёт за счёт вложенных очков Опыта. Это отображает природный потенциал и подготовку персонажа (см. **глава II «Специализации»**).

Применение психосил

Когда псайкер, такой как библиарий, хочет использовать психосилу, он должен выбрать как много силы он вольёт в способность. Затем он должен предпринять проверку Использования Варпа (это проверка Силы воли, модифицированная сложностью психосилы). Если проверка была пройдена, психосила срабатывает. В зависимости от того, как много энергии псайкер использовал у психосилы могут быть и побочные эффекты. Ниже подробно описано, как псайкеры творят психосилы.

- **Выберите уровень психической мощи (Скованный, Нескованный или Усиленный)**: уровень психической мощи, на котором псайкер использует психосилу (отображающий как много он зачёрпывает энергии Варпа) влияет на вероятность удачного сотворения и определяет, могут ли произойти психические феномены или иные неприятные события.
- **Совершите проверку Использования Варпа**: это проверка Силы воли, трудность которой зависит от выбранного уровня психической мощи. В некоторых случаях, эта проверка становится Встречной (см. раздел «Встречные проверки», стр. 229) – подробнее см. описание конкретных психосил.
- **Рассчитайте эффект**: в зависимости от используемого пси-рейтинга (определяемого уровнем психической мощи, который выбрал псайкер), психосила будет оказывать разный эффект – например, наносить больше урона или действовать в более широкой области. Также, в зависимости от уровня психической мощи психосила может вызвать психический феномен или даже прорыв Варпа.

Психическая мощь

Всякий раз, когда псайкер творит психосилу, он черпает энергию из Варпа и направляет её. Открытие канала в Варп всегда опасно, и псайкер может случайно вызвать возмущения в Имматериуме, которые будут иметь нежелательные побочные эффекты. Порой эти возмущения могут привести к появлению разрыва между реальностью и Варпом, что может иметь гибельные последствия. Сократив количество силы, которое он зачёрпывает, псайкер может уменьшить или вовсе исключить вероятность психических феноменов или прорывов Варпа (см. стр. 213-214). С другой стороны, он может зачерпнуть из Варпа больше энергии, чтобы превзойти самого себя. Конечно, это рискованно, ведь, отбросив осторожность, стоит ждать появления феноменов или даже «гостей» с той стороны.

Когда псайкер использует психосилу, он может выбрать один из трёх уровней психической мощи:

- **Скованный**: псайкер сдерживается и осторожно черпает энергию Варпа, надеясь, что возьмёт достаточно, чтобы сотворить психосилу, но недостаточно, чтобы вызвать неестественные или опасные эффекты. Когда псайкер использует силу на Скованном уровне мощи, он должен предпринять проверку Использования Варпа. Поскольку псайкер сдерживает себя, он должен вдвое сократить свой пси-рейтинг (округлять вверх) при расчёте бонуса к проверке Использования Варпа и любых эффектов, которые имеет психосила. Независимо от результата проверки, психических феноменов не произойдет.
- **Нескованный**: псайкер вкладывает всю мощь своих способностей в овладение бушующими силами Варпа. Когда псайкер использует силу на Нескованном уровне мощи, он должен предпринять проверку Использования Варпа. Псайкер применяет свой полный Пси-рейтинг при расчёте бонуса к проверке Использования Варпа и любых эффектов, которые имеет психосила. Тем не менее, если на костях выпадает дубль, псайкер вызовет неожиданный всплеск энергий Варпа и должен будет бросить кости на **таблице 6-1 «Психические феномены»**. Помните, что псайкер может одновременно и пройти проверку и вызвать феномен.
- **Усиленный**: псайкер жадно зачерпывает силу из Варпа и использует столько энергии, сколько может, в попытке сотворить нечто великое и ужасное. На Усиленном уровне псайкер отбрасывает осторожность и может добавить +3 к своему пси-рейтингу при определении итоговых эффектов психосилы. Он совершает проверку Использования Варпа и независимо от результатов проверки, автоматически вызывает возмущения в Варпе, отчего игроку нужно бросить кости по **таблице 6-1 «Психические феномены»**. Кроме того, такой уровень проявления силы взимает плату – если у псайкера выпадает дубль, когда он совершает проверку Использования Варпа, то псайкер получает один уровень Усталости от затраченных усилий.

Пример

Брат-библиарий Варис использует свою силу Психический удар против особо невезучего орка. Поскольку Варис хочет быть уверен, что грязное существо погибнет, он решает творить психосилу на Усиленном уровне мощи, что добавит +3 к его Пси-рейтингу 4. Он предпринимает проверку Использования Варпа (**серьёзная (+0) проверка Силы воли**, модифицированная самой психосилой, дальностью применения, освещённостью, талантами врага и другими обстоятельствами), чтобы сотворить психосилу, а при подсчёте её эффектов (таких как дальность действия и урон) он использует Пси-рейтинг 7 (3+4=7). Поскольку он использует Усиленный уровень, ему также придётся сделать бросок на **таблице 6-1 «Психические феномены»**, чтобы определить, какие возмущения в Варпе вызвала его жестокая расправа над орком.

Проверка Использования Варпа

Проверка Использования Варпа – это с**ерьёзная (+0) проверка Силы воли**, которая нужна, чтобы определить, удалось ли псайкеру сотворить психосилу. Какое действие придётся потратить на проверку – определяется психосилой. Это может быть Свободное действие, Полудействие, Полное действие или Реакция. Как правило, успех в проверке Использования Варпа означает, что психосила удалась, а провал – что не удалась. Однако, степень успеха или провала может играть определенную роль в зависимости от типа и природы используемой психосилы. Многие психосилы требуют Встречной проверки, особенно если применяются против нежелающего этого врага. В этих случаях проверка Использования Варпа становится Встречной. Псайкер должен успешно пройти её и набрать больше степеней успеха, чем хотя бы один из его противников. Помните, что если псайкер наберёт меньше степеней успеха чем его

противник, и не сможет применить психосилу, он всё равно может вызвать возмущения в Варпе, если творил психосилу на Нескованном или Усиленном уровне мощи. Проверка Использования Варпа всегда получает бонус равный пятикратному итоговому пси-рейтингу. Если на костях в проверке Использования Варпа выпадет 91-100, это всегда провал.

Пример

Брат-Библиарий Варис обратил свое внимание на оставшихся орков и решил уничтожить всех сразу, вызвав Погибельный вихрь. Он решает использовать психосилу на Нескованном уровне, и поэтому использует свой Пси-рейтинг 4, чтобы определить её эффекты. Он должен пройти **серьёзную (+0) проверку Силы воли**, чтобы сотворить психосилу.

Поддержание психосил

Некоторые психосилы можно поддерживать в течение долгого времени, если это указано в их описании. Псайкер может поддерживать психосилу безо всяких бросков. Однако, чтобы сохранять концентрацию, он должен тратить Полудействие каждый ход. Если псайкер не сможет потратить Полудействие (потерял сознание, умер или по иной причине не может этого сделать) действие психосилы прекращается. Кроме того, псайкер может (но это весьма обременительно) поддерживать сразу несколько сил. Такой подвиг всё ещё требует от псайкера тратить только Полудействие каждый ход, однако каждая поддерживаемая психосила после первой снижает используемый пси-рейтинг для каждой психосилы на единицу и, следовательно, их общую эффективность. Поддержание двух сил одновременно снижает итоговый пси-рейтинг для обеих сил на 2. Поддержание трёх психосил снижает пси-рейтинг всех сил на 3 и так далее. Если пси-рейтинг конкретной силы упадёт до 0, её действие тут же прекращается.

Если псайкер вызывает психический феномен, поддерживая больше чем одну психосилу, то дополнительная энергия выходит из-под контроля и ему следует добавить +10 к результату, выпавшему по **таблице 6-1 «Психические феномены»** за каждую психосилу.

Накопительный эффект

Бонусы и штрафы к проверкам, повышения характеристик и другие преимущества, полученные с помощью психических сил, не складываются – применяется только высшее значение.

Дальность действия и поле зрения

Если в описании не указано иного, психосила, непосредственно предназначенная для воздействия на человека или предметы, требует, чтобы цель была в поле зрения псайкера (либо он каким-то иным образом должен «знать» о ней). Цель также должна быть в пределах дальности действия психосилы.

Встречные проверки и многочисленные цели

Когда психосила используется против нескольких целей, каждая цель может предпринять Встречную проверку для защиты от этой силы. Сделайте за псайкера один бросок. Все его противники должны делать проверки против результата, что получил псайкер. Если сила воздействует на большое количество однотипных НИП, вы можете сделать один бросок за всех для ускорения игры.

Сверхъестественные характеристики и психосилы

Существа и персонажи, наделённые Сверхъестественной Силой воли, могут стать потрясающе сильными псайкерами: им позволено добавлять множитель этой особенности к пси-рейтингу и количеству успехов во Встречных проверках при сотворении психосил и при сопротивлении им.

Обнаружение психосил

Псайкеры настроены на Варп, и могут чувствовать потоки и вихри, вызванные другими псайкерами, погружающимися в поток Имматериума. Когда в присутствии псайкера действуют психосилы, он может сделать проверку Псичувства, чтобы определить их источник (см. стр. 108, где Псичувство и его использование описано подробно).

Психосилы и Праведный гнев

Психосилы, что наносят урон, могут усиливаться за счёт Праведного гнева (см. стр. 276). Всякий раз, когда атакующему выпадает шанс впасть в Праведный гнев, он ещё раз совершает проверку Использования Варпа с теми же бонусами, штрафами и уровнем психической мощи. Если изначальная проверка была Встречной проверкой Силы воли, противник сопротивляется повторной, используя те же модификаторы, что в первый раз. Эта повторная проверка не может вызвать психических феноменов или прорывов Варпа.

ОПАСНОСТИ ВАРПА

Когда псайкер проникает глубже в Варп, чтобы зачерпнуть энергию для своих способностей, всегда есть вероятность, что энергии Эмпиреев проникнут в тварный мир – это беспокоит и приводит в замешательство всех смертных, и может быть разрушительным для самой ткани реальности. Изредка эти аномалии бывают уникальными для определенного псайкера, но чаще они непредсказуемы, как и сам Варп. Это может быть резкое падение температуры, призрачные голоса, чувство безотчётной тревоги, увядание и гибель растений вокруг. Изредка происходят и полномасштабные прорывы Варпа в тварный мир.

Когда псайкер использует свою силу на Нескованном или Усиленном уровне мощи, он рискует вызвать такое возмущение в Варпе. Любая проверка Использования Варпа, проводимая на Нескованном или Усиленном уровне мощи, в которой выпал дубль на костях, означает, что псайкер должен бросить кости по т**аблице 6-1 «Психические феномены»**. Особенно высокие результаты бросков могут привести к тому, что псайкеру придется делать броски по **таблице 6-2 «Прорывы Варпа»**.

Таблица 6-1 Психические феномены

к100	Эффект
01-03	**Дурное предчувствие**: лёгкий ветерок обдувает псайкера и тех, кто стоит рядом с ним, и все чувствуют, что где-то в галактике случилось что-то непоправимо плохое.
04-05	**Варп-эхо**: несколько секунд все звуки вызывают эхо, независимо от окружающей обстановки.
06-08	**Нечестивый смрад**: воздух вокруг псайкера пронизывает странный и неприятный запах.
09-11	**Разум Варпа**: псайкер получает одно очко Безумия, ибо его страхи, подозрения и ненависть выплёскиваются наружу волной негативных эмоций.
12-14	**Изморозь**: температура на мгновение падает, и тонкий слой льда покрывает всё в пределах 3к10 метров.
15-17	**Аура отвращения**: все животные в радиусе 1к100 метров становятся беспокойными и начинают тревожиться; персонажи, обладающие умением Псичувство, могут определить, что виной тому стал псайкер.
18-20	**Червь памяти**: все люди в зоне видимости псайкера забывают нечто незначительное.
21-23	**Порча**: еда и питьё в радиусе 5к10 метров портятся.
24-26	**Призрачный ветер**: несколько секунд вокруг псайкера завывают ветра, сдувающие лёгкие объекты в радиусе 3к10 метров.
27-29	**Покров тьмы**: на краткий миг (остаток раунда) область в радиусе 3к10 метров погружается в непроницаемую тьму.
30-32	**Искажённое отражение**: зеркала и другие отражающие поверхности в радиусе 5к10 метров искажаются или разбиваются.
33-35	**Украденное дыхание**: всем, включая псайкера, в течение одного раунда перестаёт хватать воздуха, и они не могут совершать действия Бег и Натиск.
36-38	**Демоническая маска**: на краткое мгновение псайкер принимает обличие демона и получает особенность Страх (1) до конца раунда, а также одно очко Порчи.
39-41	**Неестественное увядание**: все растения в радиусе 3к10 метров от псайкера засыхают и умирают.
42-44	**Призрачный шторм**: воющий ветер вырывается из псайкера, приподнимая его в воздух и вынуждая его и всех вокруг него в радиусе 4к10 метров пройти **лёгкую (+30) проверку Ловкости или Силы** или упасть на землю.
45-47	**Кровавые слёзы**: в радиусе 3к10 метров от псайкера из камня и дерева сочится кровь. Если в области есть картины или статуи, они начинают плакать кровью.
48-50	**Протест земли**: земля внезапно содрогается и все, включая псайкера, в радиусе 5к10 метров должны пройти **ординарную (+10) проверку Ловкости** или упасть на землю.
51-53	**Пси-разряд:** псайкера окутывают сверхъестественные молнии, а воздух в радиусе 5к10 метров насыщается статическим электричеством, заставляя волосы вставать дыбом и вызывая короткое замыкание у незащищенных электроприборов.
54-56	**Призраки Варпа**: призрачные видения наполняют воздух в радиусе 3к10 метров вокруг псайкера и начинают летать вокруг, завывая от боли в течение нескольких кратких мгновений. Все в этой области должны пройти проверку Страха (1).
57-59	**Падение вверх**: все в радиусе 2к10 метров вокруг псайкера, включая его самого, поднимаются на 1к10 метров в воздух (так как гравитация на краткий миг исчезает), а затем падают на землю через секунду или две.
60-62	**Вой баньши**: оглушающий вопль раздается по всей области, разбивая стекла и вынуждая всех смертных существ, слышавших его (включая псайкера), пройти с**ерьёзную (+0) проверку Выносливости** или Оглохнуть на 1к10 раундов.
63-65	**Фурии**: псайкера терзают невидимые кошмары. Он падает на землю и получает 1к5 ран (от которых спасает Выносливость, но не броня). Также он должен пройти проверку Страха (2).
66-68	**Тени варпа:** на долю секунды мир меняется, и все в радиусе 1к100 метров мимолетно видят сердце варпа. Все, кто находится в этой области (включая псайкера) должны пройти **сложную (-10) проверку Силы воли** или получить 1к5 очков Безумия.
69-71	**Технопрезрение**: все машинные духи решительно отвергают вас. Все технические устройства в радиусе 5к10 метров немедленно выходят из строя, всё стрелковое оружие даёт Осечку (см. стр. 281), а персонажи с кибернетическими имплантатами должны пройти **ординарную (+10) проверку Выносливости** или получить 1к5 урона.
72-74	**Безумие Варпа:** приступ ненависти и безумия охватывает всех в радиусе 2к10 метров (исключая псайкера), заставляя их впасть в Неистовство на один раунд и принося по 1к5 очков Порчи всем, кто не пройдет **сложную (-10) проверку Силы воли**.
75+	**Прорыв Варпа**: в вихре энергий Варп прорывается в тварный мир. Немедленно сделайте бросок по таблице 6-2 «Прорывы Варпа» (след. стр.).

Таблица 6-2 Прорывы Варпа

к100	Эффект
01-05	**Бормотание**: психайкер вопит от боли, пока неконтролируемая энергия Варпа проносится сквозь его незащищённый разум. Он должен пройти **серьёзную (+0) проверку Силы воли** или получить 1к5+1 очков Безумия и быть Оглушённым на 1к5 раундов.
06-09	**Ожог Варпа**: неистовая вспышка энергии Варпа ударяет в сознание психайкера, заставляя его пошатнуться. Он получает 1к5 ран (от которых не спасают ни броня, ни бонус Выносливости) и Оглушение на 1к5 раундов.
10-13	**Психическое сотрясение**: разряд энергии лишает психайкера чувств на 1к5 раундов, а все в радиусе 3к10 метров должны пройти **ординарную (+10) проверку Силы воли** или будут Оглушены на один раунд.
14-18	**Пси-взрыв**: сила взрыва подбрасывает психайкера на 1к10 метров в воздух, и тот обрушивается на землю (смотрите урон от Падения на стр. 292).
19-24	**Опаление души**: сила Варпа течёт сквозь тело психайкера, обжигая самую его душу. Психайкер не может творить психосилы в течение одного часа и получает пять очков Порчи.
25-30	**Заключёние**: Варп заключает разум психайкера в эфирную тюрьму. Психайкер падает на землю в состоянии кататонии. Каждый раунд после этого он должен тратить Полное действие на проверку Силы воли. В случае успеха, его разум освобождается и возвращается в тело.
31-38	**Хронологическая непоследовательность**: вокруг психайкера искажается время. Существование персонажа меркнет и возобновляется через 1к10 раундов (или через одну минуту повествовательного времени), а также получает 1к5 очков Безумия и навсегда теряет 1к5 единиц Выносливости.
39-46	**Психическое зеркало**: сила психайкера обращается против него. Рассчитайте воздействие психосилы обычным образом, с той разницей, что она срабатывает на психайкера, а не первоначальную цель. Если психосила имела благотворный эффект, она вместо этого наносит 1к10+5 единиц Энергетического урона психайкеру, а положительный эффект отменяется. От этого урона не спасает броня.
47-55	**Шепот варпа**: призрачные голоса демонов наполняют воздух в радиусе 4к10 метров вокруг психайкера, нашептывая ужасающие секреты и чудовищные истины. Все в пределах указанного радиуса (включая психайкера) должны пройти **тяжёлую (–20) проверку Силы воли** или получить 1к10 очков Порчи.
56-58	**Vise Versae**: разум психайкера выбрасывает из тела и попадает в тело ближайшего существа или человека. Психайкер и случайное существо (это не может быть демон, неприкасаемый или другое «бездушное» создание) в радиусе пятидесяти метров обмениваются сознаниями на 1к10 раундов. Это могут быть как собратья-космодесантники, так и враги. Каждое существо сохраняет свои Ближний и Дальний бой, Интеллект, Восприятие, Силу воли и Общительность на время замены, но получает остальные характеристики нового тела. Если одно из тел будет убито, эффект мгновенно заканчивается. Такой опыт приносит обоим по 1к5 очков Безумия. Если поблизости нет подходящих для обмена разумами существ, психайкер должен пройти проверку Силы воли или впасть в кому на 1к5 раундов, пока его разум будет бродить по Варпу. При этом он получает 2к10 очков Безумия.
59-67	**Разорванная завеса**: воздух дрожит, показывая хихикающих демонов, и калейдоскопическая порча Варпа врывается в видимый мир. Все живые существа (включая психайкера) в 1к100 метрах должны пройти проверку против Страха (3). Этот эффект длится 1к5 раундов.
68-72	**Кровавый дождь**: начинается психическая буря, накрывающая область в 5к10 метров, в пределах которой все должны пройти **серьёзную (+0) проверку Силы** или будут опрокинуты на землю. В дополнение к хлещущим ветрам и потокам крови, в течении 1к5 раундов сотворение любой психической силы автоматически вызывает Прорыв Варпа.
73 – 78	**Катастрофический взрыв**: психайкер перегружается силой, которая вырывается из него огромными молниями энергии Варпа. Все в радиусе 1к10 метров от психайкера (включая его) получают 1к10+5 единиц энергетического урона. Психайкер не может пользоваться своими способностями в течение 1к5 часов.
79-82	**Прореха в реальности**: в пределах 1к10 метров от психайкера возникает Погибельный вихрь (см. стр. 221). Считается, что Вихрь сотворен на Пси-рейтинге 2к10. Вихрь двигается случайным образом (на 1к10 метров и в сторону, определённую по схеме направлений со стр. 280), пожирая всё на своем пути. Вихрь существует 1к5 раундов, а затем исчезает.
83-86	**Потерянный в Варпе**: психайкер должен пройти очень тяжёлую (-30) проверку Силы воли или демон затащит его в Варп с неизвестными намерениями. Психайкер появляется на обитаемой планете 1к10 недель спустя со смутными воспоминаниями о прошедшем кошмаре. Он получает 4к10 очков Порчи, а его жизнь отныне может осложнить множество обстоятельств – вплоть до встречи с Инквизицией. В будущем он должен всегда добавлять +10 к броскам на Прорывы Варпа, ибо теперь его тело лучше проводит потусторонние энергии.
87-90	**Сотрясение реальности**: реальность вокруг психайкера искажается, и область радиусом 3к10 метров идёт вразнос: твёрдые объекты то гниют, то горят, то замерзают; всё и вся в этой области получает 2к10 единиц резаного урона. Защищённые оберегами предметы и Неприкасаемые получают лишь половину этого урона.
91-99	**Нечто приближается…:** с леденящим кровь воем в пределах 3к10 метров от психайкера появляется князь демонов (см. **главу XIII «Противники»**). Он ненавидит психайкера и обрушивается на глупца, который невольно вызвал его. Только собственная гибель или смерть психайкера отправит его обратно в Варп.
00	**Уничтожение**: психайкер немедленно и окончательно погибает. Страшно крича он сгорает в адском пламени или навсегда проваливается в Варпа. Существует 50% шанс, что там, где он стоял, появится демон.

Психосилы

"Сила псайкера – это тьма, огонь и смерть, которым дана жизнь и цель, чтобы раздирать души и ломать умы"

– первая строка Литании лжи и правды

Психические силы работают во многом так же, как таланты или умения, позволяя персонажу-псайкеру применять свои особые способности. Библиарии – это боевые псайкеры, которые не опускаются до мелочной хитрости или разнообразия малых психосил, как это делают псайкеры Схоластики Псайканы, а сосредоточиваются на овладении лучшими боевыми и защитными приёмами. Часто они изучают лишь несколько способностей, но каждая намного превосходит способности обычного смертного псайкера. Все библиарии имеют доступ к Телепатии и Прорицанию – двум наиболее часто используемым дисциплинам.

Психические силы делятся на четыре основные дисциплины:

Телепатия

Телепатия – это способность передавать информацию на большие расстояния непосредственно в сознание других людей. Это жизненно важная часть обязанностей библиария, поскольку это позволяет поддерживать цепочку командования и мгновенно передавать приказы через всю зону боевых действий. Телепатия также позволяет псайкеру не только читать мысли и намерения, но и красть секреты из чужих умов. На более высоких уровнях телепатию можно использовать в качестве оружия, ломая психику врага или даже полностью меняя его образ мышления.

Прорицания

Многие псайкеры наделены способностью заглядывать в будущее или предугадывать последствия своих действий до того, как предпринять их. Библиарии изучают Прорицание, чтобы лучше руководить боевыми братьями в бою, читать императорское таро и понимать скрытый смысл происходящих событий. Прорицание позволяет псайкеру обнаруживать скрытые истины и предоставить своим союзникам дополнительную защиту, заглянув в ближайшее будущее.

Кодексная дисциплина

На протяжении тысячелетий ордена Адептус Астартес развивали и совершенствовали своих библиариев. В их хранилищах собрано невообразимое количество знаний, и исследований, касающихся сил Варпа. Подготовка библиария начинается с изучения этих психосил. Кодексные психосилы целиком посвящены битве, сокрушению врагов или защите союзников. В их число входят некоторые из самых могущественных сил, известных Империуму.

Орденская дисциплина

Точно так же, как Адептус Астартес хранили учения библиариев прошлого, так и многие ордена развивают свои собственные формы психических дисциплин. Используя собственный стиль ведения войны и врождённые сильные стороны геносемени, библиарии учатся могучим и ужасным приёмам. Орденские психосилы доступны только библиариям означенного ордена, что отображает как их уникальную подготовку, так и наследие примарха.

Получение психосил

Накапливая опыт и поднимаясь в ранге, библиарий может тратить очки Опыта на приобретение психических сил так же, как и на новые таланты. Количество психосил, которые персонаж может приобрести на каждом ранге, подробно описано в таблицах улучшений Библиария в главе II «Специализации».

Персонаж-библиарий может выбирать психосилы из дисциплин Телепатии и Прорицания, а также их числа кодексных и орденских психосил. Персонаж должен соответствовать требованиям каждой конкретной психосилы, но в остальном ограничений нет.

Формат описания психосил

Каждая психическая сила описана в следующем формате:

Название: как психосила называется.

Действие: действие Использования Варпа (см. стр. 270), необходимое для применения психосилы. Обычно это Свободное действие, Полудействие, Полное действие, Реакция или Длительное действие. В случае Длительных действий в скобках указывается число Полных действий (подробнее о Длительных действиях см. стр. 266). Если психосила применяется против определённой цели или наносит урон, считается, что она обладает подтипом «Атака» (см. стр. 266), а потому не может сочетаться с другими действиями, имеющими аналогичный подтип (например, Короткой или Длинной очередью).

Встречная: здесь указано, является ли проверка Использования Варпа (см. стр. 211) Встречной. Если не указано иное, такие Встречные проверки всегда проводятся против Силы воли цели. Если цель победит псайкера во Встречной проверке, психосила на неё не подействует (если не указано иного).

Дальность: расстояние, на которое можно использовать психосилу. Как правило, оно выражается в метрах или километрах, умноженных на пси-рейтинг, с помощью которого была использована психосила. Если психосила действует в каком-то радиусе, то он всегда измеряется от псайкера. Такие психосилы действуют во всех направлениях, таким образом радиус действия образует не окружность, а сферу.

Поддержание: здесь указывается, можно ли поддерживать психосилу (см. стр. 212). Психосилы, которые поддержать нельзя, действуют лишь мгновение, т. е. ход псайкера.

Описание: в этом разделе подробно описано воздействие психосилы, включая также переменные, зависящие от того, какой пси-рейтинг псайкер использовал. Всякий раз, когда описание психосилы ссылается на пси-рейтинг, это подразумевает тот пси-рейтинг, который псайкер использовал, творя эту психосилу, т. е. уже измененный выбранным уровнем (Скованный, Нескованный или Усиленный), а не базовый.

ПСИХОСИЛЫ ТЕЛЕПАТИИ

Если библиарий соответствует требованиям, он может потратить очки Опыта, чтобы приобрести эти психосилы. Стоимость в ОО указана в **таблице 6-3 «Психосилы Телепатии»**.

Таблица 6-3 Психосилы Телепатии

Психосила	ОО	Требования
Астротелепатия	500	Одна или несколько сил Телепатии
Ближняя телепатия	500	—
Вдохновление	500	—
Вторжение в разум	750	Поиск разумов
Дальняя телепатия	750	Сила Воли 40
Доминирование	1000	Подчинение, Сила Воли 50+
Подчинение	1000	Сила Воли 40
Поиск разумов	500	Дальняя телепатия

АСТРОТЕЛЕПАТИЯ

Astrotelepathy
Действие: Полное (см. ниже)
Встречное: нет
Дальность: см. ниже
Поддержание: нет
Описание: библиарии могут использовать свой дар для передачи психических сообщений через необъятные пространства пустоты точно так же, как астропаты. Однако делать это им приходится редко, ибо, космодесантники, как и большая часть сил Империума, широко используют астропатов, высвобождая своих одарённых боевых братьев для более важных задач.

Любой библиарий может использовать Астротелепатию, чтобы посылать сообщения в другую систему, хотя это намного сложнее общения с кем-то в том же мире или даже с кораблём на орбите. Чтобы послать сообщение, библиарий должен обладать по крайней мере одной психосилой из дисциплины Телепатия. Это требует одного полного раунда на каждые десять слов (или одно изображение), проверки Использования Варпа в виде проверки Силы воли. Наибольшая возможная дальность зависит от пси-рейтинга библиария (см. ниже).

Как правило, только другие астропаты или библиарии могут получить сообщение, и если у библиария нет конкретного получателя, есть шанс, что сообщение достигнет не тех ушей...

Пси-рейтинг	Результат
Пси-рейтинг 1-5	Сообщение может достигнуть получателя в той же системе.
Пси-рейтинг 4-6	Сообщение может достигнуть получателя в том же субсекторе.
Пси-рейтинг 7-9	Сообщение может достигнуть получателя в том же секторе.
Пси-рейтинг 10+	Сообщение может достигнуть получателя в соседнем секторе.

Стартовые психосилы

Библиарий ранга 1 начинает игру с любыми тремя психическими силами из следующего списка:

Авгурия
Чтение ауры
Мститель
Ближняя телепатия
Вдохновление
Психический удар
Железная рука

Эти психосилы приобретаются во время создания персонажа. Тратить на них очки Опыта не нужно.

БЛИЖНЯЯ ТЕЛЕПАТИЯ

Short-range Telepathy
Действие: Свободное
Встречное: нет
Дальность: [50 × ПР] метров
Поддержание: да
Описание: псайкер может посылать свои мысли в умы окружающих целей. Число таких целей не может превышать его пси-рейтинг. Целью могут быть выбранные самим псайкером люди, либо те, кого псайкер может видеть прямо сейчас, либо разумы, с которыми он знаком. Так или иначе, цели должны находится в пределах дальности действия психосилы. Также псайкер может передать свои мысли всем существа в пределах дальности действия психосилы. Желательно, чтобы телепат и его «собеседники» говорили на одном языке, иначе психосила получит штраф. Цели, которые не хотят открываться для такого общения, могут предпринять Встречную проверку Силы воли. Поддержание этой силы требует Свободного действия.

ВДОХНОВЛЕНИЕ

Inspire
Действие: Полудействие
Встречное: нет
Дальность: радиус [5 × ПР] метров
Поддержание: да
Описание: псайкер может укрепить дух своих товарищей, посылая волны уверенности и спокойствия. Количество целей, равное пси-рейтингу псайкера немедленно сбрасывает эффект Подавления огнём и получает бонус +10 для сопротивления Страху. Этот эффект длится до тех пор, пока цели остаются в пределах дальности действия психосилы, а псайкер – поддерживает психосилу.

ВТОРЖЕНИЕ В РАЗУМ

Mind Probe
Действие: Длительное (5)
Встречное: да
Дальность: [1 × ПР] метров
Поддержание: да
Описание: эта психосила позволяет псайкеру проникать сквозь слои чужого разума и читать как поверхностные мысли, так и более глубокие. Вторжение в разум работает только против одиночной цели, а если псайкер хочет пролезть в разум цели незаметно для неё, он штраф -20 к проверке Использования Варпа и не может творить психосилу на Усиленном уровне мощи. Количество информации, которую псайкер получает от жертвы, зависит от его пси-рейтинга (см. **таблицу 6-4 «Вторжение в разум»**). Библиарий может использовать часть

своего пси-рейтинга, чтобы уменьшить количество раундов, необходимых для использования этой силы (фактически, меняя силу на скорость), по «курсу» одна единица пси-рейтинга за один раунд (до минимума в один раунд). Например, библиарий с пси-рейтингом 8 может сотворить эту психосилу на пси-рейтинге 4, чтобы сократить время до одного раунда, и тогда он получит информацию из **таблицы 6-4**, как если бы его пси-рейтинг был бы равен 4 (8 – 4 = 4).

Таблица 6-4 Вторжение в разум

ПР	Результат
1-3	Псайкер устанавливает связь с разумом жертвы и получает основные сведения о ней – имя, настроение, состояние физического и психического здоровья.
4-5	Теперь псайкер может понять поверхностные мысли жертвы – одолевающие её сейчас страхи и сомнения, распознать ложь и т.д. Также он узнает уровень Порчи жертвы.
6-7	Псайкеру открываются воспоминания жертвы за последние двенадцать часов. Также ему открываются возможные незначительные секреты жертвы – например, простые пароли или переживания, которые она хотела бы утаить.
8-9	Псайкер узнаёт всё о людях, местах и объектах, что жертва считает важными и постигает связи между ними. Ему также становятся известны убеждения, мотивация и личные цели своей жертвы, а также любые её связи или тщательно скрываемые шифры и наиболее важные события в её жизни. Псайкер начинает осознавать поворотные моменты в жизни жертвы.
10+	Псайкер может распоряжаться в разуме жертвы как хозяин. Её разум для него – открытая книга. Псайкер может использовать эту технику, чтобы распознать ложные воспоминания или осознать, что вся личность жертвы – фальшивая.

Дальняя телепатия

Long-range telepathy
Действие: Свободное
Встречное: нет
Дальность: [50 × ПР] километров
Поддержание: да
Описание: эта психосила действует подобно Ближней телепатии, но способна передавать сообщения на большие расстояния. Кроме того, овладевший этой психосилой псайкер становится так искусен, что больше не вызывает психических феноменов при использовании Ближней или Дальней телепатии, если только она не используется на Усиленном уровне. Поддержание этой силы требует Свободного действия.

Доминирование

Dominate
Действие: Полное
Встречное: да
Дальность: [10 × ПР] метров
Поддержание: да
Описание: псайкер может завладеть чужим разумом и управлять жертвой силой своей воли. Эта психосила действует только на одну цель и только в том случае, если её общее количество ран меньше, чем утроенный пси-рейтинг псайкера. Псайкер может управлять своей жертвой как марионеткой. Пока псайкер поддерживает психосилу, он может делить свои действия между собой и целью. Подчинённая цель использует собственные характеристики, но получает штраф -10 из-за грубого внешнего контроля. Любое действие, считающееся самоубийственным, позволяет объекту совершить Встречную проверку Силы воли, и в случае успеха, вырваться из-под контроля.

Подчинение

Compel
Действие: Полное
Встречное: да
Дальность: [5 × ПР] метров
Поддержание: нет
Описание: эта психосила позволяет псайкеру заставлять других на короткое время действовать против воли. Подчинение может воздействовать на равное псих-рейтингу количество целей. Цель должна выполнить одну простую команду псайкера – например, «Беги», «Упади», «Нападай на союзника» и так далее. Если выполнять такой приказ опасно для жизни цели, она получает +20 к своей Встречной проверке Силы воли. Так или иначе приказ должен быть выполним за один раунд.

Поиск разумов

Mind Scan
Действие: Полудействие
Встречное: нет
Дальность: [200 × ПР] метров
Поддержание: нет
Описание: псайкер выходит за пределы своего разума, чтобы найти других разумных существ в пределах дальности действия психосилы и установить контакт с ними, даже если они находятся вне поля зрения. Это позволяет библиарию проводить разведку и собирать информацию. Что сможет узнать псайкер – зависит от его пси-рейтинга и подробно описано в таблице 6-5 «Поиск разумов».

Неприкасаемые и другие психически инертные существа невидимы для Поиска разумов. Люди, способные сопротивляться психическому давлению или имеющие аналогичные меры защиты также могут быть скрыты (мастер может делать тайные проверки Силы воли против псайкера, чтобы увидеть, заметил ли он нечто странное).

Таблица 6-5 Поиск разумов

ПР	Результат
1-2	Псайкер получает примерное представление о количестве разумных существ в пределах дальности действия психосилы и узнает их примерное местоположение.
3-4	Как и выше, плюс псайкер осознаёт количество, общее местоположение и относительную «силу» разумных существ в пределах дальности действия психосилы и может определить, обладают ли их умы какими-либо пси-способностями.
5-7	Как и выше, плюс псайкер может попытаться войти в телепатическую связь с любым из сознаний, которые он распознал.
8+	Как и выше, плюс псайкер может попытаться сотворить психосилу «Вторжение в разум» на одном из сознаний, с которыми он контактировал.

ПСИХОСИЛЫ ПРОРИЦАНИЯ

Если библиарий соответствует требованиям, он может потратить очки Опыта, чтобы приобрести эти психосилы. Стоимость в ОО указана в **таблице 6-3 «Психосилы Телепатии».**

Таблица 6-6 Психосилы Прорицания

Психосила	ОО	Требования
Августия	500	—
Вероятностный щит	1000	Сила Воли 40+
Предсказание	750	Сила Воли 40+
Приподнимая вуаль	1000	Психометрия, Сила Воли 40+
Психометрия	500	Августия
Чтение ауры	500	—

АВГУРИЯ

Augury
Действие: Длительное (10)
Встречное: нет
Дальность: особая
Поддержание: нет

Описание: раскладывая таро для конкретного человека, псайкер может получить представление о том, какие неприятности ждут его впереди. Во время чтения и псайкер, и тот, для кого гадают должны находится рядом друг с другом и не предпринимать никаких иных действий. Затем псайкер должен задать конкретный вопрос. Он может быть конкретным, вроде «Что ждёт моих боевых братьев в логове патриарха?» или абстрактным, например, «Какие опасности подстерегают орден?» После этого псайкер читает таро, и оба участника концентрируются на заданном вопросе. В завершении псайкер толкует выпавшие ему расклад и оглашает результаты в зависимости от своего пси-рейтинга, как подробно описано в **таблице 6-7 «Августия»**.

Как и во всех формах гадания, мастер может решить, какой объём информации может получить псайкер. Варп капризен и редко даёт прямые ответы, часто оборачивая правду в загадки и ложь.

Таблица 6-7 Августия

ПР	Результат
1-3	Псайкер определяет наибольшую опасность, с которой столкнётся тот, кому он гадает.
4-6	Как и выше, плюс псайкер также определяет другие возможные опасности. Он может выявить количество таких опасностей, не превышающее его пси-рейтинг.
7-8	Как и выше, плюс псайкер определяет сильнейшее преимущество или инструмент, который субъект гадания может использовать в данной обстановке.
9+	Как и выше, плюс псайкер может дать один совет о лучшем пути к ответу.

НИП и вражеские псайкеры

Большинство психосил, в первую очередь кодексных и орденских, предназначены исключительно для библиариев космического десанта. Однако во время своих приключений боевые братья почти наверняка столкнутся с вражескими псайкерами, такими как мерзкие чернокнижники Хаоса или ксеноведьмы, а также могут повстречать пси-одарённых союзников, таких как имперские псайкеры-примарис или астропаты. В обоих случаях дисциплины Телепатия и Прорицания (которыми владеет большинство псайкеров) могут быть использованы в качестве основы для способностей этих персонажей. Особенно могущественные или заметные враги могут иметь свои собственные уникальные способности, описанные в их профилях (см. **главу XIII «Противники»**, где таковые описаны подробно). Также мастер может переделать психические способности космического десанта и приспособить их для врагов.

ВЕРОЯТНОСТНЫЙ ЩИТ

Possibility Shield
Действие: Полудействие
Встречное: нет
Дальность: радиус [5 × ПР] метров
Поддержание: да

Описание: используя понимание грядущего и обострённое восприятие течения времени, псайкер окружает себя и ближайших союзников вероятностным щитом. Пока эта сила действует, псайкер и равное пси-рейтингу количество союзников, находящихся в пределах дальности действия психосилы, получают бонус +10 к одному броску в раунд. Кроме того, благодаря способности видеть атаки до их совершения, сам псайкер получает +[5 × ПР] ко всем проверкам Уклонения и Парирования.

ПРЕДСКАЗАНИЕ

Divination
Действие: Длительное (3)
Встречное: нет
Дальность: особое
Поддержание: нет

Описание: псайкер может использовать эту психосилу, чтобы найти и отследить один объект или человека в непосредственной близости. Псайкер может найти всё, что угодно, но это «что угодно» должно быть ему знакомо. Прикоснуться к замку и попытаться найти ключ к этому замку – можно, но просто подумать «я хочу ключ», не зная к чему – не сработает. Если псайкер хочет найти человека или иную сущность, он должен быть знаком с ним или знать истинное имя. Проверка Использования Варпа получает следующие бонусы и штрафы:

- Псайкер близко знаком с объектом (он хорошо знает объект или имеет предмет, который был рядом с объектом в течение длительного времени): +10
- Псайкер обладает частью объекта (например, фрагментом предмета, прядью волос человека и т.д.): +5
- Объект окружен похожими объектами (например, монета в кошельке с монетами, человек в толпе и т.д.): –10
- Объект находится в пределах [50 × ПР] метров от псайкера: +5
- Объект находится более чем в двух километрах от псайкера: -10

Если псайкер успешно сотворяет психосилу, и субъект оказывается в пределах количества километров, не превышающих его пси-рейтинг, псайкер получает приблизительное представление о том, где находится субъект, основываясь на **таблице 6-8 «Предсказание».**

Таблица 6-8: Предсказание

ПР	Результат
1-3	Псайкер знает приблизительное направление на объект
4-6	Псайкер знает конкретное направление на объект и приблизительное расстояние до него
7+	Псайкер знает точное направление и точное расстояние до объекта.

ПРИПОДНИМАЯ ВУАЛЬ

Lifting the veil
Действие: Длительное (5)
Встречное: нет
Дальность: радиус [10 × ПР] метров
Поддержание: нет
Описание: эта сила является продолжением Психометрии и позволяет псайкеру заглянуть глубже личных психических следов и пережить прошлое места или предмета. Как и в случае с Психометрией, псайкер может получать примерные впечатления от объекта или области до тех пор, пока он находится в радиусе действия психосилы. Уровень полученной информации зависит от уровня используемой мощности, как подробно описано в **таблице 6-9 «Приподнимая вуаль»**.

Таблица 6-9 Приподнимая вуаль

ПР	Результат
1-3	Псайкер обнаруживает самую сильную эмоцию, связанную с данной областью или объектом.
4-5	Как и выше, плюс псайкер видит общие приметы переживших эмоцию, и получает общее впечатление о произошедших событиях.
6-7	Как и выше, плюс псайкер получает чёткое изображение событий из той области, которая оставила самые сильные психические впечатления
8-9	Как и выше, плюс псайкер может определить всех участников сильнейшего события, включая их специализации, ранги и имена.
10+	Как и выше, плюс псайкер определяет другие события, которые могли произойти в данной местности, в порядке относительной силы своих психических впечатлений, и получает чёткий образ каждого события.

ПСИХОМЕТРИЯ

Psychometry
Действие: Длительное (10)
Встречное: нет
Дальность: прикосновение
Поддержание: нет
Описание: учиться читать императорское таро – это почти что учиться распознавать слова Императора в психических ощущениях. Совершенствование этого навыка позволяет псайкеру узнать больше об окружающих по грубым психическим следам, которые они оставляют в мире. В данном случае псайкер может изучить таким образом личный предмет – например, одежду или оружие. Что он узнает – зависит от его пси-рейтинга, как подробно описано в **таблице 6-10 «Психометрия»**.

Таблица 6-10 Психометрия

ПР	Результат
1-3	Псайкер обнаруживает самую сильную эмоцию, связанную с данной областью или объектом.
4-5	Как и выше, плюс псайкер может различить общие черты того, кто испытал эту эмоцию.
6-7	Как и выше, плюс псайкер получает чёткий образ того, кто испытал эту эмоцию.
8-9	Как и выше, плюс псайкер может определить род занятий человека (например, узнать его специализацию и ранг)
10+	Как и выше, плюс псайкер может определить имя человека.

ЧТЕНИЕ АУРЫ

Reading
Действие: Полное
Встречное: нет
Дальность: [5 × ПР] метров
Поддержание: да
Описание: прорицатели способны читать чужие ауры – бессознательные проекции сущности в Варп. Это очень бледная тень, незаметная для большинства существ, но прорицатель может изучить её, чтобы лучше узнать её обладателя. Когда псайкер творит эту психосилу, он может попытаться прочитать ауру любого человека, которого он видит. Что он узнает – зависит от пси-рейтинга, как подробно описано в **таблице 6-11 «Чтение ауры»**. Псайкер может поддерживать эту психосилу только на одной цели. Если он хочет «прочитать» иной объект, он должен снова сотворить эту психосилу.

Таблица 6-11 Чтение ауры

ПР	Результат
1-3	Псайкер получает поверхностное впечатление о цели – три наиболее сильные эмоции, которые она испытывает прямо сейчас, а также биологический вид, наличие пси-способностей, и приблизительное представление о психическом и физическом состоянии. Наконец, псайкер определяет, является ли цель неприкасаемой.
4-5	Как и выше, плюс псайкер глубже понимает все чувства цели и получает +10 ко всем проверкам Общительности, которые он предпринимает против цели на время поддержания Чтения ауры. Псайкер также получает лучшее представление о физическом состоянии объекта, включая текущее количество ран и уровней Усталости. Наконец, если цель обладает пси-способностями, псайкер может почувствовать его силу и узнать пси-рейтинг.
6-7	Как и выше, плюс псайкер определяет количество очков Безумия цели, а также от каких расстройств или помешательств она страдает. Если цель обладает пси-способностями, то псайкер определяет, какими дисциплинами она владеет.
8+	Как и выше, плюс псайкер определяет количество очков Порчи цели. Кроме того, псайкер может определить, является ли аура подлинной или была создана каким-то другим способом.

КОДЕКСНЫЕ ПСИХОСИЛЫ

Если библиарий соответствует требованиям, он может потратить очки Опыта, чтобы приобрести эти психосилы. Стоимость в ОО указана в таблице 6-12 «Кодексные психосилы».

Таблица 6-12 Кодексные психосилы

Психосила	ОО	Требования
Врата бесконечности	2000	Ранг 5, Сила Воли 50+
Вуаль времени	1500	Ранг 3, Сила Воли 40+
Железная рука	500	—
Машинное проклятие	1000	Сила Воли 45+
Мощь древних	1000	—
Мститель	500	—
Погибельный Вихрь	2000	Ранг 5, Сила Воли 50+
Психический удар	500	—
Телекинетический купол	1500	Сила Воли 40+

ВРАТА БЕСКОНЕЧНОСТИ

Gate of Infinity
Действие: Длительное (3)
Встречное: нет
Дальность: на себя
Поддержание: нет
Описание: разрывая завесу между мирами, библиарий создаёт разлом, через который он и его союзники могут пройти. Библиарий выбирает точку выхода из разлома в любом месте в пределах [10 × ПР] километров. Ширина и высота разлома равны [2 × ПР] метров. Разлом будет оставаться открытым в течение [1 × ПР] раундов или до тех пор, пока сам библиарий не пройдет через него – после трещина в мироздании мгновенно закроется. Пока разлом открыт, через него можно свободно ходить, если это позволяют его размеры. Такая психосила невероятно утомительна и прежде чем применять её второй раз, библиарию понадобится не менее двенадцати часов отдыха.

ВУАЛЬ ВРЕМЕНИ

Veil of time
Действие: Полудействие
Встречное: Нет
Дальность: радиус [5 × ПР] метров
Поддержание: Да
Описание: изучая ход событий и поступки окружающих, библиарий пытается предсказать ближайшее будущее. Пока эта психосила действует, в каждом раунде у библиария будет возможность перебросить количество бросков, равное половине своего пси-рейтинга (округлять вверх). Библиарий может перебрасывать только свои броски. Любые повторные броски, не использованные до начала следующего хода библиария, теряются. Помните, что полученный на повторном броске результат нельзя перебросить.

ЖЕЛЕЗНАЯ РУКА

Iron arm
Действие: Полудействие или Реакция
Встречное: нет
Дальность: на себя
Поддержание: да
Описание: библиарий окутывает свою руку непроницаемым энергетическим полем, что может отражать даже самые сильные удары. Пока эта психосила действует, библиарий получает одну дополнительную Реакцию каждый раунд. Эту Реакцию можно использовать только для Парирования, проверка которого получает бонус +[3 × ПР] к Ближнему бою. Обратите внимание, что эта психосила не позволяет библиарию использовать руку для чего-то ещё – держать оружие, лазать и т.д.

МАШИННОЕ ПРОКЛЯТИЕ

Machine curse
Действие: Полное
Встречное: нет
Дальность: [20 × ПР] метров
Поддержание: нет
Описание: библиарий накладывает на близлежащие механизмы и машины страшное проклятие. Он может нацелиться либо на отдельную машину (например, танк или «Лэнд Спидер»), либо на количество механических

устройств, равное своему пси-рейтингу (например, пушек или сервиторов). Если психосила нацелена на одну машину, то она лишает её возможности двигаться или стрелять из любого своего оружия в течение количества раундов, равного пси-рейтингу псайкера. Если целью психосилы стали иные механизмы, они окажутся бесполезными в следующий раунд. Оружие при этом даёт Осечку (см. стр. XXX), которую придётся снимать перед тем как открыть огонь. Защищенные оберегами машины и устройства могут быть устойчивы или даже невосприимчивы к этой психосиле – решать мастеру.

МОЩЬ ДРЕВНИХ

Might of the ancients
Действие: Полудействие
Встречное: нет
Дальность: на себя
Поддержание: да
Описание: вбирая смертоносную мощь Имматериума, библиарий наполняет себя психической энергией, повышая свою физическую мощь и силу рук до предела возможного. Пока эта сила действует, все атаки в ближнем бою, что совершает библиарий, увеличивают Урон и Бронебойность на величину его ПР.

МСТИТЕЛЬ

Avenger
Действие: Полное
Встречное: нет
Дальность: 30 метров
Поддержание: нет
Описание: библиарий взывает к прародителям своего ордена и призывает их в виде пылающего воплощения смерти. Этот конструкт устремляется вперёд и испепеляет всех, оказавшихся на её пути. Эта психосила работает как выстрел из тяжёлого огнемёта астартес (см. стр. 160) и точно также же может поджечь цель. На Орды эта психосила воздействуют также как тяжёлый огнемёт астартес, а не как психосила. Однако из-за ужасающей природы психического пламени Бронебойность этой атаки будет равна удвоенному пси-рейтингу библиария.

ПОГИБЕЛЬНЫЙ ВИХРЬ

Vortex of Doom
Действие: Полное
Встречное: нет
Дальность: [10 × ПР] метров
Поддержание: нет
Описание: с полным безразличием к реальности библиарий разрывает ткань пространства и времен, создавая мерцающий вихрь. Библиарий сам выбирает где в пределах дальности действия психосилы появится вихрь. Изначально вихрь имеет два метра в охвате. Создав вихрь, библиарий уже не может легко им управлять. Каждый раунд после появления вихря, мастер должен сделать бросок к10: если выпадет 1-4, охват вихря уменьшается на метр, если выпадет 5-8, охват увеличивается на метр, а если выпадет 9-0, вихрь вырастет сразу на два метра. Если диаметр вихря каким-либо способом уменьшается до нуля, вихрь исчезнет. После броска на изменение размера, мастер делает ещё один бросок, определяя направление движения вихря (используйте схему направлений со страницы 280). Вихрь перемещается на 2к10 метров. Всё, что касается вихря при его создании или движении должно пройти **серьёзную (+0) проверку Ловкости** или получить 1к10 × ПР единиц Энергетического урона. Убитые вихрем засасываются в Варп – они погибают навсегда.

Близость к открытой трещине в Варп опасна для душ. В первый раз, когда какое-либо существо (включая библиария) приближается к вихрю на расстояние в десять метров, оно должно пройти **тяжёлую (-20) проверку Силы воли** или получить 1к5 очков Порчи.

ПСИХИЧЕСКИЙ УДАР

Smite
Действие: Полудействие
Встречное: нет
Дальность: [10 × ПР] метров
Поддержание: нет
Описание: библиарий выпускает поток смертоносных молний, которые сжигают врагов в пепел. Эта психосила должна быть нацелена на отдельное существо, но молнии могут перекинуться и на соседние от изначальной жертвы цели – зависит от силы псайкера. Чтобы попасть в цель библиарию нет нужды совершать проверку Дальнего боя. Однако на его проверку Использования Варпа накладываются модификаторы, как если бы это была стрелковая атака (бонусы и штрафы за дистанцию, освещение, вражеские таланты и т.д.). Психический удар наносит 1к10 × ПР единиц Энергетического урон, с Бронебойностью, равной пси-рейтингу псайкера. Любые существа в пределах [1×ПР] метров цели также будут затронуты Психический ударом.

ТЕЛЕКИНЕТИЧЕСКИЙ КУПОЛ

Force Dome
Действие: Полное
Встречное: нет
Дальность: радиус [5 × ПР] метров
Поддержание: да
Описание: призывая мерцающее защитное поле, библиарий укрывает себя и ближайших союзников. Купол – это сфера, простирающаяся на [5 × ПР] метров во все стороны от библиария. Она дает 2 × ПР очков Брони против стрелковых атак всех видов или опасного воздействия окружающей среды (эта дополнительная защита складывается с любой носимой бронёй), и действует даже на воздух и воду внутри купола. Купол не защищает от атак в ближнем бою, а любые существа (друзья или враги) могут свободно пройти сквозь него.

ПСИХОСИЛЫ КРОВАВЫХ АНГЕЛОВ

Эти психосилы могут приобрести исключительно библиарии из ордена Кровавых Ангелов. Если библиарий соответствует требованиям, он может потратить очки Опыта, чтобы приобрести психосилу. Стоимость в ОО указана в **таблице 6-13 «Психосилы Кровавых Ангелов»**.

Таблица 6-13: Психосилы Кровавых Ангелов

Психосила	ОО	Требования
Бойся темноты	1000	Сила Воли 40+
Кипящая кровь	1500	Ранг 3, Сила Воли 40+
Кровавое копьё	1000	—
Крылья Сангвиния	2000	Ранг 5, Сила Воли 50+
Мощь героев	500	—
Сковывание души	1000	Сила Воли 50+

БОЙСЯ ТЕМНОТЫ

Fear the Darkness
Действие: Полудействие
Встречное: да
Дальность: [25 × ПР] метров
Поддержание: да
Описание: создавая психическую тень на поле боя, библиарий наполняет своих врагов страхом и ужасом. Эта психосила воздействует на количество врагов, равное пси-рейтингу. Те, кто подвержен влиянию этой психосилы, считают всех врагов обладающими особенностью Страх 1 (Тревожащий). Враги, которые уже вызывают Страх, увеличивают его уровень на 1 (до максимума в 4). Если эта психосила поддерживается, цели могут совершать проверку Силы воли со штрафом -[5 × ПР] в начале каждого своего хода, чтобы сбросить воздействие этой психосилы.

КИПЯЩАЯ КРОВЬ

Blood Boil
Действие: Полудействие
Встречное: да
Дальность: [10 × ПР] метров
Поддержание: нет
Описание: психическим ударом библиарий перегревает кровь жертвы, заставляя её вскипеть и вырываться из глаз, рта и ушей. Эта психосила может быть использована только против одиночной цели. Жертва получит 1к10 + (2 × ПР) единиц Энергетического урона (но не более 1к10+20), от которых не спасает ни броня, ни бонус Выносливости. Если цель была убита этой атакой, то она взрывается, окатывая всех вокруг обжигающим багровым ливнем. Все существа в радиусе пяти метров от взорвавшейся цели получают 2к10 единиц Энергетического урона в свою наименее бронированную зону.

Сотворение этой психосилы утомляет библиария и приносит ему один уровень Усталости, независимо от того, смогла цель сопротивляться силе или нет.

КРОВАВОЕ КОПЬЁ

Blood Lance
Действие: Полудействие
Встречное: нет
Дальность: [10 × ПР] метров
Поддержание: нет
Описание: библиарий поднимает руку и бросает пылающее алое копьё, пронзающее всё на своем пути. Копьё летит по прямой на расстояние, равное дальности действия психосилы. Любое существо (дружественное или враждебное), через которое проходит копьё, получает 1к10 × ПР единиц резаного урона, от которого не спасает бонус Выносливости, но очки Брони и укрытия защищают как обычно.

КРЫЛЬЯ САНГВИНИЯ

Wings of Sanguinius
Действие: Полное
Встречное: нет
Дальность: на себя
Поддержание: да
Описание: из спины библиария вырастает пара кроваво-красных крыльев, сотканных из психической энергии, которые могут вознести его в небеса. Пока эта сила действует, библиарий приобретает особенность Летун (см. стр. 145), показатель которой равен его пси-рейтингу+5. Поддержание этой психосилы занимает свободное действие.

МОЩЬ ГЕРОЕВ

Might of Heroes
Действие: Полудействие
Встречное: нет
Дальность: на себя
Поддержание: да
Описание: сосредоточив свою волю, библиарий Кровавых Ангелов усиливает себя и погружается в глубины ярости. Пока эта психосила действует, библиарий добавляет +5 × ПР к своей Силе (но не более 95). Бонус Силы при этом соответственно увеличивается.

СКОВЫВАНИЕ ДУШИ

Shackle Soul
Действие: Полное
Встречное: да
Дальность: [10 × ПР] метров
Поддержание: да
Описание: проникнув в душу врага, библиарий сковывает её психической мощью. Эта сила воздействует на одно существо, выбранное библиотекарем. Кровавый Ангел может помешать своей жертве предпринять одно из описанных ниже действий в следующем ходу: движение, стрелковая атака, атака в ближнем бою или сотворение психосилы. Если эта психосила поддерживается, библиарий должен каждый ход побеждать во Встречной проверке Силы воли, чтобы влиять на цель. Каждый ход можно запрещать разные действия. Если цель один раз победит во Встречной проверке, действие психосилы немедленно заканчивается.

ПСИХОСИЛЫ ТЁМНЫХ АНГЕЛОВ

Эти психосилы могут приобрести исключительно библиарии из ордена Тёмных Ангелов. Если библиарий соответствует требованиям, он может потратить очки Опыта, чтобы приобрести психосилу. Стоимость в ОО указана в таблице **6-14 «Психосилы Тёмных Ангелов»**.

Таблица 6-14 Психосилы Тёмных Ангелов

Психосила	ОО	Требования
Адский огонь	1000	Ранг 3, Сила Воли 40+
Вещий удар	500	—
Маска теней	1000	Сила Воли 50+
Психическая преграда	1500	Сила Воли 40+
Сокрушение воли	500	—
Червь разума	1500	Ранг 5, Сила Воли 50+

АДСКИЙ ОГОНЬ

Hellfire
Действие: Полудействие
Встречное: нет
Дальность: [50 × ПР] метров
Поддержание: нет
Описание: библиарий вызывает поток психического пламени, дабы жечь и палить своих врагов. Он может выбрать точку в пределах дальности действия психосилы и создать там облако пламени радиусом 2 × ПР метра. Все находящиеся в этой зоне получат 1к10 × ПР единиц Энергетического урона. Кроме того, все находящиеся в зоне действия, должны пройти **серьёзную (+0) проверку Ловкости** или загорятся (см. стр. 292).

ВЕЩИЙ УДАР

True Strike
Действие: Полудействие
Встречное: нет
Дальность: на себя
Поддержание: нет
Описание: эта смертельная против обладателей дара психосила может разорвать разум вражеского псайкера на куски. Если в течение равного пси-рейтингу количества раундов, после применения этой психосилы, библиарий совершит атаку в ближнем бою против псайкера (обладателя пси-рейтинга 1 или выше), то попадание нанесёт дополнительные 2 × ПР очков урона, от которых не спасает ни броня, ни бонус Выносливости. Кроме того, персонаж, получивший урон от этой психосилы, должен пройти **тяжёлую (-20) проверку Силы воли** или на один раунд потерять возможность творить психосилы.

Эта сила не оказывает никакого дополнительного воздействия на тех, кто не обладает пси-рейтингом 1 или выше.

МАСКА ТЕНЕЙ

Mask of Shadows
Действие: Полудействие или Реакция
Встречное: нет
Дальность: на себя
Поддержание: да
Описание: скрывая мысли тьмой, библиарий прячет разум от посторонних глаз, сбивая с толку вражеских псайкеров. Пока эта психосила действует, библиарий остаётся невосприимчив к воздействию Телепатии, если только ему не противостоит псайкер, чья Сила воли выше. Кроме того, Страх больше не может повредить Силе воле библиария или через него пошатнуть Сплочённость команды.

ПСИХИЧЕСКАЯ ПРЕГРАДА

Force Barrier
Действие: Полное
Встречное: нет
Дальность: на себя
Поддержание: да
Описание: завернувшись в энергетический покров, библиарий обретает надёжную, психическую защиту. Увы, она вынуждает его сохранять неподвижность. Пока эта психосила действует, а библиарий не двигается и не Уклоняется, он получает 3 × ПР очка Брони на все зоны. Кроме того, если библиарий творит эту психосилу на ПР 5 или выше, все стрелковые атаки по нему считаются имеющими Бронебойность 0.

СОКРУШЕНИЕ ВОЛИ

Weaken Resolve
Действие: Полудействие
Встречное: да
Дальность: [5 × ПР] метров
Поддержание: да
Описание: библиарий Тёмных Ангелов силой проникает в умы своих врагов, лишая их воли к борьбе и сокрушая любое сопротивление. Эта психосила может воздействовать на количество врагов, равное пси-рейтингу. Сила воли жертв временно понижается на -5 × ПР (до минимума в 1). Бонус Силы воли при этом пересчитывается. Если эта психосила поддерживается, то цели могут совершать Встречные проверки Силы воли (используя уменьшенную Силу воли), чтобы прекратить её воздействие на них в начале каждого своего хода.

ЧЕРВЬ РАЗУМА

Mind Worm
Действие: Полное
Встречное: да
Дальность: [10 × ПР] метров
Поддержание: да
Описание: глубоко погружаясь в сознание жертвы, библиотекарь сеет там семя сомнения и раскаяния, терзая врага нерешительностью и чувством вины. Эта психосила работает только против одиночных целей. Поддавшиеся такому воздействию враг получает штраф -5 × ПР к Ближнему и Дальнему бою, Силе, Ловкости, Интеллекту и Общительности (все до минимума в 05). Если эта психосила поддерживается, то цель может совершать Встречную проверку Силы воли в начале каждого своего хода, чтобы превозмочь давление псайкера.

Также эта психосила даёт бонус +30 к умению Допрос псайкера.

ПСИХОСИЛЫ КОСМИЧЕСКИХ ВОЛКОВ

Эти психосилы могут приобрести исключительно рунные жрецы из ордена Космических Волков. Если рунный жрец соответствует требованиям, он может потратить очки Опыта, чтобы приобрести психосилу. Стоимость в ОО указана в **таблице 6-15 «Психосилы Космических Волков»**.

ГНЕВ БУРИ

Tempest's Wrath
Действие: Полное
Встречное: нет
Дальность: радиус [150 × ПР] метров
Поддержание: да
Описание: мощь рунного жреца такова, что он способен призывать духов ветра, бури и снега, что разорвут воздух штормами и бурями. Пока эта психосила действует, любое существо с особенностью Парящее или Летун должно проходить проверку Выносливости со штрафом -5 × ПР, чтобы двигаться по воздуху. Даже у прошедших проверку, Скорость передвижения сокращается вдвое. Эта психосила действует даже на летательные аппараты – их пилоты получают штраф -5 × ПР на все проверки умений, предпринятые для управления своей машиной, а скорость летательных аппаратов также уменьшается вдвое. Кроме того, свирепые порывы ветра сбивают прицел стрелкам и отклоняют пули. Метательное и Примитивное стрелковое оружие получает штраф к попаданию -5 × ПР, а все остальные виды стрелкового оружия - только -2 × ПР. Этот штраф распространяется как на атаки, предпринятые из-за пределов бури, так и на атаки, совершенные из бури. Эту психосилу можно использовать только на поверхности планет с атмосферой, но даже тогда она будет действовать только вне зданий или других ограниченных пространств.

Вызванная этой психосилой буря не двигается, если двигается рунный жрец – буря всегда бушует в той точке, в которой была вызвана изначально. Самому жрецу не обязательно оставаться внутри бури, чтобы поддерживать её. Одновременно один рунный жрец может поддерживать только одну бурю.

ЖИВАЯ МОЛНИЯ

Living Lightning
Действие: Полное
Встречное: нет
Дальность: радиус [30 × ПР] метров
Поддержание: да
Описание: рунный жрец взывает к небу и вызывает с небес разумную извивающуюся молнию. Пока эта психосила действует, рунный жрец может обрушивать молнии на любых врагов в пределах дальности действия психосилы. Цели можно свободно менять каждый ход. Поражённые молнией получат 1к10 × ПР единиц Энергетического урона со свойством Шоковое. Если цель пройдёт серьёзную (+0) проверку Ловкости, урон уменьшится вдвое (округляеть вверх). Эту психосилу можно использовать только под открытым небом.

ПРИЗЫВ ШТОРМА

Storm Caller
Действие: Полное
Встречное: нет
Дальность: радиус [5 × ПР] метров
Поддержание: да
Описание: рунный жрец творит древние ритуалы льда и снега, вызывая бурю психической энергии, окружающую жреца и его союзников. Пока эта психосила действует, рунный жрец и все союзники в пределах дальности действия психосилы окутываются эфирным туманом. Все стрелковые атаки, которые они совершают или которые совершаются против них, получают штрафу в размере -5 × ПР. Если союзник покинет пределы действия психосилы, этот эффект больше не будет на него распространяться.

Если поддерживающий эту психосилу рунный жрец передвигается, туман передвигается вместе с ним.

Таблица 6-15 Психосилы Космических Волков

Психосила	ОО	Требования
Гнев бури	1000	Сила Воли 50+
Живая молния	1000	Сила Воли 40+
Призыв шторма	500	—
Удар грома	500	—
Ярость волчьих духов	2000	Ранг 5, Сила Воли 40+

УДАР ГРОМА

Thunderclap
Действие: Полное
Встречное: нет
Дальность: радиус [10 × ПР] метров
Поддержание: нет
Описание: словом силы и хлопком рук рунный жрец создает оглушительный раскат грома, который прокатывается по полю боя. Все находящиеся в пределах дальности действия психосилы (друзья или враги, но не сам рунный жрец), получают 1к5 × ПР единиц Ударного урона. От этого урона спасают и бонус Выносливости, и броня – но только носимая на голове. Кроме того, любой, получивший урон от этой атаки, должен пройти проверку Выносливости со штрафом -5 × ПР или будет Оглушен на 1к10 раундов (см. стр. 293 о последствиях Оглушения). Наконец, хрупкие предметы, такие как обычное стекло, хрусталь или тонкая керамика в пределах дальности действия, разбиваются вдребезги (в целом это остаётся на усмотрение мастера).

ЯРОСТЬ ВОЛЧЬИХ ДУХОВ

Fury of the Wolf Spirits
Действие: Полное
Встречное: нет
Дальность: радиус [5 × ПР] метров
Поддержание: да
Описание: рунный жрец вызывает духов громовых волков – Фреки Свирепого и Гери Хитрого – и бросает их на врагов. Если рунный жрец поддерживает эту психосилу, рядом с ним будут пребывать два призрачных волка, которых он может направить устными командами. Враги не могут нанести волкам урона и не могут взять их в Захват (но могут повредить им способами, что срывают или прекращают действие психосил). Волки не могут выйти за пределы дальности действия психосилы. Каждый раунд во время хода библиария, каждый волк может совершить одиночную атаку в ближнем бою против любой цели в пределах дальности действия психосилы (пересеченная местность никак не замедляет волков – они автоматически оказываются рядом с жертвой). Атаки волков попадают автоматически, их нельзя Парировать, и от них нельзя Уклониться. Укус Фреки наносит 1к10 × ПР единиц Резаного урона, а укус Гери – только 1к5 × ПР единиц Резаного урона, но с Бронебойностью 3 × ПР. Любая цель, которая получает урон от Фреки или Гери, должна сделать бросок по таблице Шока (если только цель не невосприимчива к Страху) и добавить к выпавшему в этом броске результату количество полученного урона.

ПСИХОСИЛЫ ШТОРМОВЫХ СТРАЖЕЙ

Эти психосилы могут приобрести исключительно библиарии из ордена Штормовых Стражей Если библиарий соответствует требованиям, он может потратить очки Опыта, чтобы приобрести психосилу. Стоимость в ОО указана в **таблице 6-16 «Психосилы Штормовых Стражей»**.

Таблица 6-16 Психосилы Штормовых Стражей

Психосила	ОО	Требования
Гнев предков	500	—
Клеймо презрения	500	—
Корона молний	1000	—
Мантия грома	1500	Ранг 3, Сила Воли 40+
Молот Императора	2000	Ранг 5, Сила Воли 60+
Призыв к оружию	1500	Сила Воли 50+

ГНЕВ ПРЕДКОВ

Ancestors' Rage
Действие: Полное
Встречное: нет
Дальность: [1 × ПР] метров
Поддержание: да
Описание: взывая к искусству покойных героев, библиарий наделяет себя или товарища исключительным мастерством. Пока эта психосила действует, библиарий или выбранная им цель получает равное пси-рейтингу количество талантов Владение экзотическим оружием (связанных с холодным оружием по своему выбору) и увеличивает Ближний бой на +5 × ПР (но не более 95).

КЛЕЙМО ПРЕЗРЕНИЯ

Mark of Scorn
Действие: Полудействие
Встречное: да
Дальность: [5 × ПР] метров
Поддержание: да
Описание: библиарий посылает на врага проклятие, приговаривая его к смерти от рук праведников. Эта психосила действует только на одиночную цель. Цель становится «заклеймённой», и все успешные атаки в ближнем бою против неё получают бонус к урону, равный пси-рейтингу библиария. Кроме того, сражаясь с «заклеймённым» врагом в ближнем бою, персонажи автоматически подтверждают Праведный гнев (см. стр. 276).

КОРОНА МОЛНИЙ

Crown of Lightning
Действие: Полудействие
Встречное: да
Дальность: [5 × ПР] метров
Поддержание: да
Описание: библиарий заключает одного из врагов в потрескивающую клетку из молний, что опаляют его плоть и разрывают мышцы. Эта психосила может быть использована только против одиночной цели. Цель получает 1к10 × ПР единиц Энергетического урона со свойством Шоковое (см. стр. 159). Если библиарий поддерживает психосилу, цель получает 2к10 единиц Энергетического урона каждый ход библиария.

МАНТИЯ ГРОМА

Thunders Shell
Действие: Полудействие или Реакция
Встречное: нет
Дальность: на себя
Поддержание: да
Описание: библиарий окутывает себя тонким пси-щитом, который становится тем прочнее, чем сильнее его атакуют. Пока эта психосила действует, Бронебойность всех атак против библиария уменьшается на величину его пси-рейтинга (до минимума в 0). Кроме того, если атаки может игнорировать броню, эта психосила отнимает эту способность, и атака работает против брони библиария по общим правилам.

МОЛОТ ИМПЕРАТОРА

Hammer of the Emperor
Действие: Длительное (5)
Встречное: нет
Диапазон: [1 × ПР] километров
Поддержание: нет
Описание: библиарий обрушивает на врагов, сотканный из психической энергии молот, по мощи сравнимый с орбитальным обстрелом и способный опустошить целые города. Библиарий выбирает точку в пределах дальности действия психосилы и в поле своего зрения и вызывает молот. Молот имеет радиус 100 × ПР метров. В зоне воздействия начинается землетрясение, наносящее 3к10 × ПН единиц урона всем сооружениям, что грозит им обрушением. Существа в пределах этой зоны должны пройти **тяжёлую (-20) проверку Ловкости** чтобы остаться на ногах. Эту психосилу нельзя применять на Скованном уровне мощи или в помещении. Молот Императора необычайно утомителен и причиняет библиарию 1к5 уровней Усталости. Кроме того, библиарий не может пытаться использовать эту силу снова в течение следующих двадцати четырёх часов.

На усмотрение мастера падающие здания и обломки могут нанести 3к10 единиц Ударного урона находящимся в зоне действия и не прошедшим с**ерьёзную (+0) проверку Ловкости**.

ПРИЗЫВ К ОРУЖИЮ

Call to Arms
Действие: Длительное (2)
Встречное: нет
Дальность: радиус [10 × ПР] метров
Поддержание: да
Описание: погрузившись в Имматериум, библиарий обращается к духам предков, моля их сражаться на его стороне и призывает равное своему пси-рейтингу количество древних воинов. Эти воины используют профиль и снаряжение имперского гвардейца со страницы 431. Они не могут выйти за пределы дальности действия силы и могут только сражаться. Когда их убьют, и они, и их снаряжение исчезнут в дыму.

ПСИХОСИЛЫ УЛЬТРАДЕСАНТНИКОВ

Эти психосилы могут приобрести исключительно библиарии из ордена Ультрадесантников. Если библиарий соответствует требованиям, он может потратить очки Опыта, чтобы приобрести психосилу. Стоимость в ОО указана в **таблице 6-17 «Психосилы Ультрадесантников».**

Таблица 6-17 Психосилы Ультрадесантников

Психосила	ОО	Требования
Величие Императора	2000	Ранг 5, Сила Воли 50+
Слово Императора	1500	Ранг 3, Сила Воли 50+
Слово храбрости	1000	—
Эталон	500	—
Яростный крик	750	Сила Воли 50+
Ярость древних	1000	Сила Воли 40+

ВЕЛИЧИЕ ИМПЕРАТОРА

Glory of the Emperor
Действие: Полудействие
Встречное: нет
Дальность: радиус [10 × ПР] метров
Поддержание: нет
Описание: на краткий миг библиарий излучает свет Императора, осеняя им всех окружающих. Библиарий может воздействовать этой психосилой на равное пси-рейтингу количество союзников, находящихся в поле его зрения и пределах дальности действия психосилы. Союзники исцеляются божественным светом и восстанавливают количество ран, равное пси-рейтингу. Это исцеление не может восстановить критический урон или поднять число ран существа выше изначального.

Использовать эту психосилу трудно и утомительно, так что в течение двадцати четырёх часов библиарий может применить её количество раз, равное своему бонусу Силы воли.

СЛОВО ИМПЕРАТОРА

Word of the Emperor
Действие: Полное
Встречное: да
Дальность: [10 × ПР] метров
Поддержание: нет
Описание: библиарий возносит святую молитву Императору, чьи слова сжигают умы неверных и изгоняют духов Варпа. Эта сила может воздействовать на количество целей, равное пси-рейтингу. Пострадавшие будут Оглушены (см. стр. 293) на один раунд. Обладатели особенности Демон также получат 1к10 × ПР единиц Взрывного урона и должны пройти проверку Варп-нестабильности. Наконец, одержимые (см. стр. 146) могут немедленно предпринять **серьёзную (+0) проверку Силы воли**, чтобы освободиться.

СЛОВО ХРАБРОСТИ

Inspiring Word
Действие: Полудействие
Встречное: пет
Дальность: радиус [10 × ПР] метров
Поддержание: да
Описание: библиарий приносит спокойствие в умы союзников и полностью рассеивает их страхи и сомнения. Пока эта психосила активна, [ПР] союзников, находящихся в пределах дальности силы, будут невосприимчивы к воздействию Страха.

ЭТАЛОН

Paragon
Действие: Полное
Встречное: нет
Дальность: радиус [5 × ПР] метров
Поддержание: да
Описание: библиарий позволяет своему могуществу раскрыться в ярком сиянии психической энергии, наполняя ближайших союзников силой и решимостью подражать его величию. Пока эта психосила действует, библиарий может позволить равному пси-рейтингу количеству союзников, находящимся в пределах дальности действия силы, использовать одну из своих характеристик. Считается, что союзник при этом имеет показатель характеристики, равный тому, что имеет библиарий, хотя если собственная характеристика персонажа выше, он может использовать её.

ЯРОСТНЫЙ КРИК

War Cry
Действие: Полудействие
Встречное: да
Дальность: [5 × ПР] метров
Поддержание: нет
Описание: ужасающим криком библиарий деморализует и оглушает ближайших врагов, заставляя их съежиться перед его мощью. Эта сила может воздействовать на количество врагов, равное пси-рейтингу. Пострадавшие враги не могут использовать Реакции с конца этого хода библиария до начала следующего.

ЯРОСТЬ ДРЕВНИХ

Fury of the Ancient
Действие: Полное
Встречное: нет
Дальность: [10 × ПР] метров
Поддержание: нет
Описание: взывая к легендам своего ордена, библиарий призывает на помощь хищного зверя из призрачного пламени и психической энергии. Пылающий призрак несётся вперед по прямой на расстояние, равное десятикратному пси-рейтингу библиария (в метрах) и исчезает в энергетическом взрыве. Те, кого коснётся зверь, получат 1к5 × ПР единиц Энергетического урона и должны совершить проверку Подавления огнём (см. стр. 280) со штрафом -5 × ПР.

VII

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

ПРОВЕРКИ

•

РОЛЬ СУДЬБЫ

•

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

•

СПЛОЧЁННОСТЬ

•

РЕЖИМЫ ОТРЯДА И ОДИНОЧКИ

•

ОТРЯДНЫЕ И ОДИНОЧНЫЕ СПОСОБНОСТИ

•

ОПЕРАЦИИ

Глава VII: Игровой процесс

"Космодесантники не рождаются, но создаются по милости Императора из плоти, крови и желания исполнить волю Повелителя Человечества"

– Гиван Хул, сенешаль с корабля вольного торговца «Ледяной Коготь»

Эта глава описывает основные игровые механики и их применение в **Deathwatch**. Она знакомит с базовыми принципами и рассказывает, как определять сложность проверок и совершать их. Здесь описаны специальные правила для передвижения, учёта освещения, гравитации и других обстоятельств, влияющих на игровых персонажей (ИП). Также в этой главе также рассматриваются специальные правила, относящиеся к ликвидационной команде, такие как Сплочённость и радиус поддержки, описываются режимы одиночки и отряда, а также доступные в этих режимах способности и действия. Завершает главу рассказ об операциях и о том, как с их помощью структурировать приключения боевых братьев.

Проверки

Проверка – это базовая механика, при помощи которой в **Deathwatch** определяется успех или неудача действий. Всякий раз, когда боевой брат совершает что-либо, имеющее прямое или драматичное воздействие на ход игры, здоровье персонажа, честь ордена, безопасность ликвидационной команды и так далее, необходимо совершить проверку.

Основная механика

- Определите проверяемое умение или характеристику.
- Добавьте или вычтите из значения умения или характеристики все применимые бонусы и штрафы.
- Сделайте процентный бросок (1к100).
- Если результат процентного броска меньше или равен проверяемому умению или характеристике, то проверка пройдена.
- Если результат процентного броска больше проверяемого умения или характеристики, то проверка провалилась.

Проверки умений

Проверка умения – это самый распространённый тип проверки. Каждое умение связанно с одной характеристикой. Например, умение Уклонение связано с Ловкостью. Чтобы предпринять проверку умения, нужно сложить все объявленные мастером положительные и отрицательные модификаторы со связанной характеристикой и совершить процентный бросок. Если выпавший результат будет равен значению связанной характеристики или окажется меньше его (после учёта всех модификаторов), то это успех. Если выше – провал.

Проверка умения будет проще, если персонаж владеет нужным умением. Боевой брат может попробовать совершить проверку даже отсутствующего у него Базового умения. В таком случае, значение связанной характеристики уменьшается вдвое (с округлением вниз). Персонаж не может пройти проверку нетренированного Продвинутого умения.

Многие таланты могут повысить шансы боевого брата на успех проверок определенных умений, например, уровни его постижения.

Пример

Брат Ульфрик гонится за элдар-стражем, стараясь не дать ему предупредить патруль. Увёртливый ксенос карабкается вниз по склону, чтобы спастись от космодесантника. Мастер решает, что брат Ульфрик должен пройти проверку умения Лазание, связанного с Силой, чтобы спуститься со скалы. Сила Ульфрика равна 41, но самого умения у него нет. Поскольку Лазание – это Базовое умение, Ульфрик может попытаться бросить проверку против половины своей Силы, т. е. против 20. Игрок за Ульфрика совершает процентный

Таблица 7-1 Проверки умений	
Тип умения	**Правила проведения**
Нетренированное Базовое умение	Проверка бросается против половины характеристики
Нетренированное Продвинутое умение	Проверка невозможна
Тренированное Базовое или Продвинутое умение	Проверка бросается против полной характеристики
Базовое или Продвинутое умение на уровне +10 или +20	Проверка бросается против характеристики +10 или +20

бросок и получает 29, что выше 20, стало быть, проверка провалена, а Ульфрик падает.

Не испугавшись падения и всё ещё преследуя элдар, Ульфрик бросается вслед за ксеносом в бурный поток. Это требует проверки Плавания. Плавание – это Базовое умение, связанное с Силой. У Ульфрика есть это умение, так что он может использовать для проверки полное значение Силы, т. е. 41. Игрок Ульфрика делает процентный бросок и получает 33 – успех! Ульфрик ухитряется поймать ксеноса и бесшумно утопить в реке, не выдав врагу присутствие своей команды.

ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИК

Иногда боевой брат может захотеть сделать нечто, не подпадающее под определённое умение. В таких случаях, вместо проверки умения можно использовать проверку характеристики. Мастер определяет нужную для проверки характеристику, после чего игрок делает процентный бросок. Если результат броска равен или меньше характеристики, то проверка пройдена успешно. Если бросок больше характеристики, то проверка проваливается.

Таблица 7-1 Проверки характеристики	
Характеристики	**Пример проверки**
Ближний бой	Совершить атаку холодным оружием.
Дальний бой	Совершить атаку стрелковым оружием.
Сила	Выбить дверь, сопротивляться захвату, сдвинуть с места грокса.
Выносливость	Сопротивляться яду или болезни, пережить сверхвысокие или сверхнизкие температуры, защититься от мутации, вынести голод.
Ловкость	Определить инициативу, удержать равновесие, переместиться по опасной местности.
Интеллект	Решить загадку, вспомнить важную подробность или знакомое лицо.
Восприятие	Обнаружить спрятавшегося врага, заметить потайную дверь, понять отношение собеседника.
Сила воли	Сопротивляться психосиле, пыткам или страху.
Общительность	Произвести хорошее впечатление или внушить доверие.

СТЕПЕНИ УСПЕХА И ПРОВАЛА

Для большинства проверок достаточно знать, преуспел ли персонаж или его постигла неудача. Тем не менее, иногда нужно знать ещё и то, насколько хорошо (или плохо) он это сделал. Такая точность особенно важна в случае социальных умений, вроде Обаяния или Дознания, а также в некоторых боевых ситуациях – например, при стрельбе из автоматического оружия.

Оценка степеней успеха и провала проста. Совершив процентный бросок, сравните результат с модифицированным значением характеристики. За каждые 10 очков характеристики, на которые показатель превышает результат броска, засчитывается одна степень успеха. И наоборот, за каждые 10 очков превышения получается одна степень провала.

Пример

Брат Ульфрик, вместе с своей ликвидационной командой, расчищает коридор космического скитальца. Увидев в отдалении неясные силуэты, он открывает огонь из штормболтера, пронзая темноту градом раскалённых снарядов. Игрок за Ульфрика делает бросок Дальнего боя, равного 45, и получает 23. Это превосходит характеристику на 22, и знаменует две степени успеха. Точный огонь Ульфрика означает, что большая часть его снарядов попала во врага.

ДЛИТЕЛЬНЫЕ ПРОВЕРКИ

Некоторые задачи достаточно сложны и требуют немалого времени. В таких случаях, мастер может решить, что от персонажа потребуется более одной успешной проверки умения – это называется Длительной проверкой. Изначально о необходимости Длительной проверки говорится в описании умения, но мастер может изменить время, необходимое на проверку в зависимости от того, что в действительности проверяется.

ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

Иногда боевому брату нужно не просто совершить что-то, но превзойти неприятеля. В таком случае требуется Встречная проверка. Например, персонажу надо спрятаться от охраны, и тогда он бросает проверку умения Скрытность против умения Бдительность стражника.

При Встречной проверке, оба участника делают обычную проверку, а побеждает тот, кто выиграл свою. Если преуспели оба участника, то победа остаётся за тем, у кого больше степеней успеха – одна степень успеха защищающегося отменяет одну степень успеха атакующего. Если равно и число степеней успеха, то выигрывает тот, у кого больше бонус характеристики. Если результат всё ещё неясен, выигрывает тот, кто получил меньший результат на костях.

Если оба провалились, то либо засчитывается ничья, либо участникам придётся перебрасывать проверку, пока не определится победитель.

Таблица 7-3 Сложность проверок

Сложность	Модификатор проверки
Тривиальная	+60
Элементарная	+50
Простая	+40
Лёгкая	+30
Рутинная	+20
Ординарная	+10
Серьёзная	0
Сложная	-10
Тяжёлая	-20
Очень тяжёлая	-30
Напряжённая	-40
Мучительная	-50
Адская	-60

Пример
Ульфрик налегает на дверь бункера, пытаясь её открыть, в то время как кучка перепуганных гвардейцев-предателей пытается удержать её с другой стороны. Мастер решает, что нужна Встречная проверка Силы. Игрок за Ульфрика бросает проверку против 41 (Силы своего героя), а мастер бросает против 35 (средней Силы гвардейцев). У игрока выпадает 31, а у мастера – 30. Поскольку обе стороны прошли проверку, победитель определяется по количеству степеней успеха. Ульфрик превзошёл минимально необходимый результат на 10 очков, а гвардейцы – всего на 5. Распахнув дверь, Ульфрик врывается в бункер, чтобы принести Императорское правосудие предателям.

СЛОЖНОСТЬ ПРОВЕРКИ

Не бывает двух одинаковых проверок. Установка мельта-бомбы на стену бункера, и установка той же бомбы на движущийся и отстреливающийся танк, одинаково требуют проверки умения Взрывотехника, но последняя будет явно сложнее, чем первая. Вопрос лишь в том, насколько сложнее? В этот миг в игру вступает мастер и назначает сложность проверки.

Обычно в правилах достаточно чётко сказано, когда какую сложность стоит использовать, но мастер может назначать её в соответствии со своим взглядом на происходящее. Определив сложность, мастер может свериться с **таблицей 7-3 «Сложность проверок»** и объявить модификатор к броску. Затем игрок совершает процентный бросок по общим правилам.

Пример
Кодиций Рейг пытается расшифровать ксеноглифы на стене гробницы. Они настолько древние и чуждые человеку, что мастер назначает тяжёлую (-20) проверку Запретного знания (Ксеносы). В обычных условиях Рейгус бы бросал против своего Интеллекта, равного 47, но ему мешает штраф за сложность. Так что для прохождения проверки игроку нужно получить 27 или меньше.

ПОМОЩЬ

В некоторых обстоятельствах группы работающих вместе персонажей справится намного лучше одиночки. С разрешения мастера один персонаж может помочь другому персонажу пройти проверку. Кости бросает только персонаж в данный момент выполняющий проверку. Каждый помогающий персонаж снижает сложность на один шаг (см. таблицу 7-3). Если проверка прошла успешно, то персонаж, совершивший её, получает одну дополнительную степень успеха.

Ограничения на помощь

Персонажи могут помогать друг другу в большинстве задач, но есть и ограничения:

- Чтобы помочь пройти проверку умения, персонаж-помощник должен сам обладать этим умением.
- Персонаж должен быть рядом с тем, кому он помогает.
- Помощь нельзя оказывать, тратя на это Реакцию или Свободное действие.
- Помощь нельзя оказывать в проверках, сделанных на сопротивление болезням, яду, Страху и в иных обстоятельствах, в которых мастер сочтёт помощь неуместной.
- Пытаться помочь при выполнении одной проверки могут не более двух персонажей.

Пример
Ульфрик пытается заставить работать древний передатчик, чтобы ликвидационная команда могла вызвать поддержку. Это требует умения Техпользование, которое у Ульфрика есть, но на невысоком уровне. Однако брат Тутер, находящийся неподалёку член ликвидационной команды, также имеет теологическое образование, позволяющее ему помочь Ульфрику и повысить шансы на успех. Мастер объявляет стартовую сложность этой проверки **серьёзной (+0)**, но с помощью Тутера она становится **ординарной (+10).** Кроме того, если Ульфрик преуспеет, он автоматически получит дополнительную степень успеха.

Роль Судьбы

Космические десантники – необычные люди, чьи способности, происхождение и опыт значительно превосходят умения простых подданных Империума. Роль судьбы в жизни боевого брата отделяет его от смертных более, чем что-либо другое. Все персонажи начинают игру с некоторым количеством очков Судьбы, определённым при создании персонажа. Для некоторых воинов очки Судьбы служат свидетельством того, что Император предрёк им величие. Для других Судьба символизирует простое везение.

Использование очков Судьбы

Очки Судьбы позволяют боевому брату влиять на происходящее, смягчая свои промахи или оборачивая неудачи в победы. Они позволяют игрокам больше рисковать, что ускоряет игру и делает её более захватывающей. Запас очков Судьбы каждого боевого брата ограничен – каждое потраченное очко снижает общий запас на единицу. Потраченные очки Судьбы восстанавливаются в начале следующей игровой встречи, или в ходе текущей, если мастер сочтёт это уместным. Очко Судьбы можно использовать в любой миг – как в ход персонажа, так и отвечая на действия другого персонажа. Трата очка Судьбы – это Свободное действие, позволяющее совершить одно из следующих действий:

- Перебросить проваленную проверку. Результат переброса окончательный.
- Получить бонус +10 к проверке. Такое применение очка Судьбы нужно заявить до броска.
- Добавить степень успеха к проверке. Такое применение очка Судьбы можно заявить после броска.
- Счесть результат броска на Инициативу равным 10.
- Мгновенно снять 1к5 урона (но не Критического урона).
- Мгновенно оправиться от Оглушения.
- Войти в режим отряда без проверки Сплочённости.
- Восстановить одно утраченное очко Сплочённости.
- Получить +1 к рангу персонажа для определения способностей в режиме одиночки.
- Снять один уровень Усталости.

Сжигая Судьбу

Иногда даже переброс костей или дополнительная степень успеха не могут спасти жизнь боевого брата. В таких обстоятельствах он может сжечь очко Судьбы, то есть навсегда снизить их общее число на единицу. Благодаря этому персонаж выживет, даже когда должен был погибнуть – правда, остаётся еле жив. Например, если персонажа подстрелили из лазпушки, и он получал критическое попадание, которое должно убить его, то навсегда расставшись с очком Судьбы он «просто» страшно обгорит и остаётся без сознания с нулём ран. Если герой попал в более опасные обстоятельства – например, оказавшись запертым на пустотном корабле со взорвавшимся варп-двигателем – мастер и игрок должны вместе придумать, как персонажу всё же удалось спастись. Даже если очко Судьбы уже было потрачено во время текущей игровой встречи, его всё равно можно сжечь.

Получение дополнительных очков Судьбы

По решению мастера, боевые братья могут получить дополнительные очки Судьбы (или восстановить сожжённые). Такие награды могут даваться за достижение определённых вех в главном приключении, за выдающуюся доблесть или хитрость, или за хороший отыгрыш роли.

Передвижение

Как правило, во время игры нет необходимости беспокоиться о том, как быстро персонаж умеет бегать, или сколько времени у него займёт путь от часовни до стрельбища. С другой стороны, бывает немало игровых ситуаций (таких как бой) когда знание того, на какое расстояние может переместиться персонаж за определенный отрезок времени, становится чрезвычайно важным. Во время боевого раунда персонаж может, предприняв определённое действие, передвинуться с одной из четырёх скоростей: Полудвижение, Движение, Натиск или Бег. Расстояние в метрах, которое персонаж, используя эти скорости, может преодолеть за раунд, определяется его бонусом Ловкости. Подробнее в **таблице 7-4 «Движение в структурированном времени»**. Особенности могут модифицировать некоторые или все скорости.

Иногда бывает важно обозначить то, как быстро персонаж путешествует в повествовательном времени. В таблице 7-5 «Движение в повествовательном времени» представлены стандартные скорости, с которыми персонаж передвигается в при идеальных условиях, не слишком спеша. Среда может оказывать влияние на эти скорости, создавая персонажам помехи по мере путешествия – подробнее см. ниже.

Повествовательная скорость и ландшафт

Особенности ландшафта могут повлиять на то, как быстро передвигается персонаж в повествовательном времени. Само собой, пробираться через болота мира смерти куда труднее, чем шагать по стальному коридору космической станции. Если путь проходит через густую растительность, плотную городскую застройку и т. п., расстояние, что персонаж может преодолеть за единицу времени, падает вдвое. Мастер должен самостоятельно определять, какой именно модификатор за ландшафт назначать, и в каких обстоятельствах.

Таблица 7-4 Движение в структурированном времени (метры/раунд)

БЛ	Полудвижение	Полное движение	Натиск	Бег
0	1/2	1	2	3
1	1	2	3	6
2	2	4	6	12
3	3	6	9	18
4	4	8	12	24
5	5	10	15	30
6	6	12	18	36
7	7	14	21	42
8	8	16	24	48
9	9	18	27	54
10	10	20	30	60

Таблица 7-5 Движение в повествовательном времени

БЛ	В минуту	В час	В день†
0	12 м.	0,75 км.	7 км.
1	24 м.	1,5 км.	15 км.
2	48 м.	3 км.	30 км.
3	72 м.	4 км.	40 км.
4	96 м.	6 км.	60 км.
5	120 м.	7 км.	70 км.
6	144 м.	9 км.	90 км.
7	168 м.	10 км.	100 км.
8	192 м.	12 км.	120 км.
9	216 м.	13 км.	130 км.
10	240 м.	14 км.	140 км.

† За десятичасовой марш.

Спешка

Двигаясь в повествовательном времени, персонаж может увеличить Скорость передвижения вдвое и поддерживать её в течение количества часов, равного бонусу Выносливости. По прошествии этого времени персонаж должен пройти **серьёзную (+0) проверку Выносливости** или получить один уровень Усталости. Вдобавок к этому, спешащим людям свойственно меньше глядеть по сторонам – персонаж получает штраф -10 ко всем проверкам, основанным на Восприятии.

Персонаж может подналечь и продолжить свой путь, даже если вымотан, но каждый раз, когда проходит количество часов, равное его бонусу Выносливости (с учетом накопленных штрафов), он должен совершать проверку Выносливости с накопительным штрафом -10. В случае провала ему обеспечены новые уровни Усталости.

Бег в повествовательном времени

Персонажи могут бежать в повествовательном времени, но это очень утомительно. При этом персонаж утраивает свою Скорость передвижения, но в конце каждого часа должен проходить проверку Выносливости с накопительным штрафом -10 за каждый час после первого, чтобы поддерживать такой темп. В случае провала персонаж получает один уровень Усталости. Помимо этого, персонажи, двигающиеся с такой скоростью, смотрят в основном себе под ноги, что обеспечивает им штраф -20 ко всем проверкам, основанным на Восприятии. Как и в случае со Спешкой, персонажи могут продолжать бег после проваленной проверки, но штрафы за множественные провалы при этом складываются.

Форсированный марш

Ничто не препятствует персонажам сделать дневной переход длительнее, чем обычные десять часов. Персонаж может безо всяких последствий для себя дополнительно прошагать количество часов, равное его бонусу Выносливости. После этого персонаж должен проходить проверку

Таблица 7-6 Модификаторы Ловкости на пересечённой местности

Дым или туман	Сложность
Дым или туман	Ординарная (+10)
Грязь	Серьёзная (+0)
Отмель	Серьёзная (+0)
Темнота	Сложная (–10)
Глубокий снег	Сложная (–10)
Подлесок	Сложная (–10)
Толпа	Тяжёлая (–20)
Невесомость	Тяжёлая (–20)
Обломки	Тяжёлая (–20)
Подземные толчки	Тяжёлая (–20)

Выносливости каждый час (с накопительным штрафом -10). Проваленная проверка означает, что персонаж получает один уровень Усталости, чем вполне может довести себя до потери сознания. Усталость, полученная в результате форсированного марша, проходит со скоростью один уровень за каждые два часа отдыха.

Движение и окружающая среда

Скорость передвижения персонажа, указанная в таблице 7-4 «Движение в структурированном времени», подразумевает движение по относительно открытой местности: на ней могут быть препятствия, но они не мешают идти с обычной скоростью. Существуют, однако, и условия, в которых Скорость передвижения персонажа падает. Это могут быть глубокий снег, плотный туман, густой подлесок и т.д. При этом Скорость персонажа падает вдвое. Если в этих условиях персонаж Бежит или совершает Натиск, он должен пройти **серьёзную (+10) проверку Ловкости** или будет Сбит с ног. Сложность этой проверки зависит от ландшафта. Подробности смотри в **таблице 7-6 «Модификаторы Ловкости на пересечённой местности»**.

ЛАЗАНИЕ

Зачастую, лучший способ преодолеть препятствие или достичь желаемого – это залезть. Перебраться через забор, покорить городскую стену, спуститься в расщелину или подняться на идеальную снайперскую позицию – вот некоторые действия, требующие лазания. Лазание делится на два типа: простое лазание и лазание по отвесным поверхностям.

ПРОСТОЕ ЛАЗАНИЕ

Простое лазание используется, когда нужно взобраться на низкую стену, крутой холм, дерево или кучу мусора, т. е. подъём требует лишь внимания и концентрации, а не настоящего умения. Любой персонаж, если его руки свободны, может автоматически совершить простое лазание, пока его ничто не отвлекает (например, вражеский огонь).

Если же персонажа что-то отвлекает, ему потребуется проверка Силы или умения Лазанье. В случае успеха персонаж поднимается или спускается на расстояние, равное половине своего Полудвижения, плюс дополнительный метр за каждую степень успеха. В случае провала персонаж падает с того места, где начинал подъём или спуск. Исходная сложность лазанья – серьёзная (+0), но мастер может своей волей изменить сложность проверки, чтобы учесть все обстоятельства. Некоторые типы подъёмов – например, по надёжной лестнице или по ступеням – столь просты, что проверки вовсе не требуются.

ОТВЕСНЫЕ ПОВЕРХНОСТИ

Некоторые преграды не готовы покориться обычному персонажу – для восхождения на них требуется специальная подготовка и снаряжение. Голые каменные стены, где не за что уцепиться, расселины в леднике, строго вертикальные поверхности или опоры городов-ульев требуют умения. Персонаж может совершить проверку Лазания, чтобы влезть на такую поверхность. В случае успеха персонаж поднимается или спускается на расстояние, равное половине своего Полудвижения, и ещё на один метр за каждую степень успеха. В случае провала персонажа падает с того места, где начинал подъём или спуск. Сложность зависит от многих факторов, но изначально является серьёзной (+0).

СКОРОСТНОЙ СПУСК

Спускаясь с отвесной поверхности, персонаж может попробовать совершить скоростной спуск. Для этого потребуется специальная экипировка или хотя бы хорошая веревка. Персонаж совершает **серьёзную (+0) проверку Ловкости**. В случае успеха он спускается на десять метров в раунд. В случае провала, персонаж спускается только на пять метров в раунд. В случае провала на две или более степени успеха, персонаж должен пройти **серьёзную (+0) проверку Силы** или упасть, если у него нет страховки или иного подходящего снаряжения.

ПРЫЖКИ

Прыжки нужны для того, чтобы подскочить максимально высоко, или спрыгнуть откуда-то, не получив урона. Прыгать персонажи могут как в длину, так и в высоту, но оба варианта требуют Полного действия. Если вашего персонажа столкнут с карниза, это уже не Прыжок, а Падение (см. стр. 292). Прыжки, как в длину, так и в высоту проще совершать с разбега. Любого рода прыжки требуют Полного действия.

ПРЫЖКИ В ВЫСОТУ С МЕСТА

Любой персонаж может подпрыгнуть вверх примерно на полметра. Это расстояние может несколько меняться в зависимости от массы тела и Силы (или Ловкости) персонажа. Персонаж может дотянутся до чего-то, расположенного наверху, подпрыгнув и получив тем самым высоту, равную его росту, плюс примерно метр вытянутой руки и ещё полметра за прыжок. Это не требует проверки. Для того чтобы подтянуться, нужно пройти **серьёзную (+0) проверку Силы**.

Персонаж может безболезненно спрыгнуть с высоты

равной его бонусу Ловкости, пройдя серьёзную (+0) проверку Ловкости. В случае успеха, он приземляется на ноги и не получает урона. Если персонаж прыгает с высоты большей, чем его бонус Ловкости, но успешно проходит проверку, то получает урон от Падения (см. стр. 292) с высоты равной общей высоте минус его бонус Ловкости. Упавший персонаж считается Сбитым с ног. Если же персонаж проваливает проверку, то он получает урон от Падения с полной высоты прыжка и заканчивает ход Сбитым с ног.

ПРЫЖКИ В ВЫСОТУ С РАЗБЕГА

Если персонаж пробежал минимум четыре метра по прямой, он может увеличить высоту прыжка. Совершив разбег, персонаж должен предпринять **серьёзную (+0) проверку Ловкости**. В случае успеха, высота прыжка увеличивается на половину бонуса Силы (округлять вверх), плюс ещё на полметра за каждую степень успеха. В случае провала, персонаж спотыкается и на этом его ход заканчивается. За каждые дополнительные четыре метра, что персонаж пробегает перед прыжком, он получает бонус +10 до максимума в +30.

ПРЫЖКИ В ДЛИНУ С МЕСТА

Чтобы прыгнуть в длину с места, персонаж должен пройти **серьёзную (+0) проверку Ловкости**. В случае успеха, он пролетает расстояние равное своему бонусу Силы в метрах, плюс ещё полметра за каждую степень успеха. В случае провала, он пролетает расстояние, равное половине своего бонуса Силы (округлять вверх) минус полметра за каждую дополнительную степень провала (до минимума в полметра). Если это важно, то высота прыжка составляет четверть его длины.

Прыжки в длину с разбега

Для прыжка в длину с разбега нужно пробежать минимум четыре метра по прямой и совершить **серьёзную (+0) проверку Ловкости**. В случае успеха персонаж пролетает расстояние равное его бонусу Силы в метрах, плюс ещё полметра за каждую дополнительную степень успеха. При провале он действует так же, как при прыжках без разбега. За каждые дополнительные четыре метра, что персонаж пробегает перед прыжком, он получает бонус +10 до максимума в +30. Если это важно, то высота прыжка составляет четверть его длины.

ПЛАВАНИЕ

В идеальных условиях персонажу нет нужды проходить проверки плавания, но если он плывет в бурном потоке, сражается в глубокой воде или пытается не утонуть со связанными руками, проверки Плаванья необходимы. Чтобы перемещаться в таких условиях, необходимо предпринять **серьёзную (+0) проверку Плавания** в качестве Полного действия. Успех означает, что персонаж передвигается в нужном направлении на количество метров, равное половине его бонуса Силы (также персонаж может не двигаться, а просто оставаться на плаву). Провал означает, что персонаж не двигается. Также персонаж может плыть под водой, но для этого придётся задерживать дыхание. Персонажи, неспособные по какой-либо причине плыть (впавшие в Беспамятство, парализованные и т.п.) тут же начинают тонуть. Оставаясь под водой, они страдают от Удушья (см. стр. 293).

Тяжёлое снаряжение или броня делают проверки плавания очень тяжёлыми (-30), а провал проверки приносит персонажу уровень Усталости.

ПЛАВАНИЕ И ПОВЕСТВОВАТЕЛЬНОЕ ВРЕМЯ

Длительное плавание может быть очень утомительным и потенциально опасным. Персонаж может проплыть количество часов, равное его бонусу Выносливости (чтобы определить расстояние, которое персонаж может проплыть, сверьтесь с таблицей 7-5, заменив бонус Ловкости на бонус Силы). По прошествии этого времени персонаж должен пройти проверку Выносливости с накопительным штрафом -10 за каждый дополнительный час после первого. В случае провала персонаж получает один уровень Усталости. Впав в Беспамятство от накопленной Усталости, персонаж начинает тонуть (см. раздел «Удушье», стр. 293)

ГРУЗОПОДЪЁМНОСТЬ

Как правило, игрокам нет нужды точно знать, сколько груза несёт персонаж и решая, сколько и чего он может нести, можно полагаться на здравый смысл. Обычно персонажи могут нести одно главное оружие (болтер, лазган или огнемёт), а также одно-два вспомогательных (пистолет или меч), вкупе с холодным оружием и парой запасных магазинов. К этому можно добавить ещё немного барахла в рюкзаках, разгрузках или прочих вместилищах. Просто не стоит позволять персонажам, даже очень сильным, таскать три тяжёлых болтера и пару тысяч снарядов к ним или впихивать в рюкзак всё, что нашлось в **главе V «Арсенал»**. Тем не менее, бывают случаи, когда очень важно знать, сколько конкретно может унести персонаж. Для этого нужно сложить бонус Силы и Выносливости и свериться с **таблицей 7-7 «Грузоподъёмность»**. Нужно уточнить, что некоторые особенности могут увеличить эти значения.

Таблица 7-7 Грузоподъёмность

Сумма бС и бВ	Максимальный переносимый вес	Максимальный поднимаемый вес	Максимальный толкаемый вес
0	0,9 кг.	2,25 кг.	4,5 кг.
1	2,25 кг.	4,5 кг.	9 кг.
2	4,5 кг.	9 кг.	18 кг.
3	9 кг.	18 кг.	36 кг.
4	18 кг.	36 кг.	72 кг.
5	27 кг.	54 кг.	108 кг.
6	36 кг.	72 кг.	144 кг.
7	45 кг.	90 кг.	180 кг.
8	56 кг.	112 кг.	224 кг.
9	67 кг.	134 кг.	268 кг.
10	78 кг.	156 кг.	312 кг.
11	90 кг.	180 кг.	360 кг.
12	112 кг.	224 кг.	448 кг.
13	225 кг.	450 кг.	900 кг.
14	337 кг.	674 кг.	1348 кг.
15	450 кг.	900 кг.	1800 кг.
16	675 кг.	1350 кг.	2700 кг.
17	900 кг.	1800 кг.	3600 кг.
18	1350 кг.	2700 кг.	5400 кг.
19	1800 кг.	3600 кг.	7200 кг.
20	2250 кг.	4500 кг.	9000 кг.

ПЕРЕНОС

Переносимый вес – это вес, который персонаж может нести без проблем и не получая Усталости и штрафов к Скорости передвижения. Если персонаж несет больше, то он считается Перегруженным (см. таблицу 7-7).

ПОДЪЁМ

Это наибольший вес, который персонаж может оторвать от земли. С такой нагрузкой персонаж может передвигаться, но тогда этот вес будет считаться переносимым, а значит, персонаж будет Перегружен. Подъём такого веса требует Полного действия. Персонаж может попробовать поднять больше – для этого он должен пройти с**ерьёзную (+0) проверку Силы**. За каждую степень успеха он получает +1 к сумме бонусов Силы и Выносливости в целях расчёта поднимаемого веса. Если персонаж наберёт две или более степени провала, он получит уровень Усталости.

ТОЛКАНИЕ

Этот показатель обозначает максимальный вес, который персонаж может толкать по гладкой поверхности, такой как палуба корабля и металлический пол. Пересечённая местность может усложнить толкание или сделать его вовсе невозможным. Толкание требует Полного действия. Персонаж может попробовать толкать больше, для этого он должен пройти **серьёзную (+0) проверку Силы**. За каждую степень успеха он получает +1 к сумме бонусов Силы и Выносливости в целях расчёта толкаемого веса. Если персонаж наберёт две или более степени провала, он получит уровень Усталости.

ПЕРЕГРУЖЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Когда персонаж пытается нести груз, что весит больше чем его показатель Переносимого веса, но меньше, чем показатель Подъёмного веса, он считается Перегруженным. Такие персонажи получают штраф -10 к Ловкости и всем проверкам, связанным с движением, а при подсчёте Скорости передвижения и Инициативы их бонус Ловкости считается ниже на единицу. После количества часов, равного бонусу Выносливости Перегруженный персонаж должен пройти **серьёзную (+0) проверку Выносливости** или получить уровень Усталости.

МЕТАНИЕ

Существует множество видов оружия, сделанного специально для того, чтобы метать его, но персонаж может метнуть любой предмет, если он весит не больше половины того веса, что он может поднять (см. таблицу 7-7).

Чтобы метнуть предмет, персонаж должен пройти **серьёзную (+0) проверку Силы**. В случае успеха предмет пролетает количество метров, равное бонусу Силы. Каждая дополнительная степень успеха увеличивает этот результат на бонус Силы. Так две степени дадут расстояние, равное удвоенному бонусу Силы, три – утроенному, и так далее.

Провал означает, что предмет пролетел лишь половину бонуса Силы, округленную вниз. Результат броска 100 значит, что персонаж просто уронил предмет под ноги. Если предмет ударяется о твёрдую поверхность, то он наносит 1к10+БС урона плюс одна единица урона за каждую степень успеха. Эти правила не распространяются на оружие, приспособленное для метания, и гранаты. Такое оружие имеет дальность поражения, указанную в таблицах оружия, как и другие виды оружия. Если объект бросается в конкретную цель, он считается импровизированным оружием, и персонаж совершает проверку Дальнего боя,

вместо Силы. Чтобы бросить предмет массой больше половины подъёмного веса, потребуется пройти **тяжёлую (-20) проверку Силы**.

ОСВЕЩЕНИЕ

Многие приключения **Deathwatch** происходят под покровом ночи, в тёмных глубинах космического корабля или в сыром и зловонном подулье. Гнетущая тьма становится постоянным врагом, таящим в своих глубинах бесчисленные ужасы и чудовищные угрозы. По этим причинам источники света имеют первостепенное значение для всех, кто отправляется в самые тёмные уголки Империума. Для простоты, степень освещенности задаётся одним из трёх уровней: Светло, Сумерки и Темнота.

Под «Светло» понимается любое состояние, которого достаточно нормальному человеческому зрению – например, свет солнца, ламп внутри комнаты или светосферы. Состояние «Сумерки» похоже на предрассветные и закатные часы на терраподобных планетах – персонаж находится вне радиуса прямого освещения или источник света заслоняют условия окружающей среды, такие как дым или туман. «Темнота», само собой – это полное отсутствие света. В Сумерках и Темноте не только плохо видно – они также пагубно влияют на Скорость передвижение и боевые возможности персонажа. В Сумерках персонажи двигаются без штрафов, но в Темноте их Скорость падает вдвое. Персонажи, что пытаются двигаться быстрее, должны проходить **тяжёлую (-20) проверку Восприятия**, чтобы не заблудиться. О том, как освещённость влияет на бой, см. стр. 278.

ПОЛЁТ

В этом разделе описаны виды полета. Эти правила применимы как к летающим существам, так и к тем, что могут летать благодаря техническим устройствам.

ВЫСОТА

На типичной планете, подобной Терре, есть три типа высоты: Парение, Малая и Большая. Чтобы сменить высоту на одну ступень нужно совершить действие передвижения. Натиск или Бег позволяют сменить высоту больше чем на одну ступень сразу.

ВЫСОТА ПАРЕНИЯ

Парение подразумевает скольжение не выше двух метров от земли. Парящее существо может легко преодолевать невысокие препятствия. Парящее существо может атаковать и быть атаковано существами, находящимися на земле. Некоторые существа способны парить, но неспособны подниматься на большую высоту. Такие существа обладают особенностью Парящий (см. стр. 146). Существо с особенностью «Парящий» всегда остаётся на одной высоте над землей (обычно в пределах двух метров), даже если спускается в низину, такую как яма или кратер. Такие существа будут неохотно забираться туда, откуда не смогут выбраться, подобному тому как любое другое нормальное существо не станет лезть в заведомую ловушку.

Малая высота

Эта высота подразумевает, что существо летает на высоте, где наземные существа не могут достать его ни голыми руками, ни холодным оружием, но всё ещё могут подстрелить. Летящий на Малой высоте не получает штрафов при стрельбе вниз, но те, кто стреляют вверх по нему, получают штраф -10 к проверкам Дальнего боя, в дополнение к любым обычным штрафам за расстояние.

Большая высота

Существо, летающее на этой высоте, находится высоко над землей, вне досягаемости для всех атак, даже производимых с Малой высоты. Существо на Большой высоте может атаковать и быть атакованным только другими существами, летающими на Большой высоте.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ В ПОЛЁТЕ

Летающие существа и персонажи делятся на две группы, каждая из которых имеет особенность: Летун или Парящий (смотри **главу IV «Таланты и особенности»**). Парящие могут двигаться над поверхностью земли, но не способны подниматься выше двух метров. Летуны могут подниматься и спускаться на любую высоту. У особенностей есть показатель – число в скобках. Оно отображает скорость полёта существа или персонажа. Этот показатель работает так же, как обычная Скорость передвижения, но применяется только тогда, когда существо летит.

При полёте, существо должно тратить на поддержание своего полёта хотя бы одно действие Движения каждый ход, иначе оно упадет. Для поддержания полёта подходят Полудвижение, Движение, Натиск, Бег и все прочие уместные действия. Если существо на высоте Парения внезапно прекратит полёт (то есть, не потратит на это действие или будет Оглушено), оно просто опустится на землю невредимым. Если оно находится на Малой высоте, то получит урон от Падения (см. стр. 292) так, как если бы оно упало с пятнадцати метров. Если высота Большая, существо получает урон от Падения, как если бы упало с двадцати пяти метров (или больше – по решению мастера).

ВОЗДЕЙСТВИЕ ГРАВИТАЦИИ

Хотя обитаемые миры Империума могут немного отличаться по силе тяжести, её влияние на игру минимально. Только когда персонажи исследуют миры с высокой или низкой гравитацией, она влияет на движение, подъём предметов и другие факторы.

МИРЫ С НИЗКОЙ ГРАВИТАЦИЕЙ

На таких мирах бонус Ловкости персонажа при подсчёте Скорости передвижения и Инициативы увеличивается на +2. Сумма бонусов Силы и Выносливости увеличивается на +4 при расчёте того, как много груза персонаж может переносить, поднимать или толкать. При метании предметов бонус Силы увеличивается +2, а расстояние прыжков удваивается.

МИРЫ С ВЫСОКОЙ ГРАВИТАЦИЕЙ

На таких мирах бонус Ловкости персонажа при подсчёте Скорости передвижения и Инициативы уменьшается на -2 (до минимума в 1). Сумма бонусов Силы и Выносливости уменьшается на -4 при расчёте того, как много груза персонаж может переносить, поднимать или толкать. При метании предметов бонус Силы уменьшается на -2 (до минимума в 0), а расстояние прыжков сокращается вдвое.

НЕВЕСОМОСТЬ

Невесомость встречается при серьёзных авариях во время космических путешествий. Если персонаж совершает Натиск или Бег в невесомости, он должен пройти тяжёлую (-20) проверку Ловкости или будет Сбит с ног. Для передвижения персонаж должен находится рядом с поверхностью, от которой можно оттолкнуться.

Сплочённость

"Астартес, стоящие плечом к плечу, подобны стене, за которой человечество укрывается от тьмы"

– архиписец Урт, воспоминания из «Книги дней и лиг»

Боевые братья живут в мире воинской доблести, где превыше всего почитается верность ордену и отвага. С самого посвящения их учат, что вера в своих собратьев-космодесантников должна не уступать вере в Императора. Долгие годы службы и изнурительных сражений делают их боевое братство крепче, чем керамит, и долговечнее, чем сами звёзды. Когда боевой брат удостаивается чести присоединиться к Караулу Смерти, он должен заново сковать эти узы с новой группой братьев. Однако в ликвидационной команде царит смесь боевых стилей, идеологий и процветает дух древней вражды и соперничества, которые трудно преодолеть. Чтобы сражаться во всю мощь и сокрушить врагов Империума, караульные должны быть едины не меньше чем воины одного ордена. Ликвидационная команда должна действовать как единое безупречное подразделение, предвосхищая действия друг друга и истребляя всех, кто им противостоит.

Что такое Сплочённость?

Все космодесантники обучены работать в составе боевого подразделения, будь то огневая команда, отделение или рота, ведь именно в этих условиях они побеждают и демонстрируют свое превосходство над врагом. Сплочённость отображает веру боевого брата в своих товарищей и его связь с остальной частью отряда. Сплочённость определяется в начале операции – это запас очков, которые персонажи могут тратить во время игры, чтобы действовать лучше и пользоваться особыми умениями – т. н. отрядными способностями (см. стр. 247).

Сплоченность и командир

Запас Сплочённости определяется в начале каждой операции и зависит от того, какой игровой персонаж взял на себя роль командира (о выборе командира см. стр. 257). Очки Сплочённости лидерские качества командира и его природное обаяние, а также веру в него остальных боевых братьев. Чтобы определить количество очков Сплочённости, используйте в основы бонус Общительности командира и модифицируйте его с помощью **таблицы 7-8 «Модификаторы Сплочённости»**.

Лидер может записать запас очков Сплочённости на листе режимов (см. стр. 474).

Пример

Персонаж Эндрю избран командиром отряда. Его ранг равен 1, а бонус Общительности – 3, а также есть умение Командование. Это дает его команде 4 очка Сплочённости (3+1), которые он записывает на листе персонажа.

Таблица 7-8 Модификаторы Сплочённости

Модификатор	Бонус к Сплочённости
Ранг 4+	+1†
Ранг 6+	+2†
Умение Командование	+1‡
Умение Командование +10	+2‡
Умение Командование +20	+3‡

† Применяется только высшее значение
‡ Применяется только высшее значение

Урон Сплочённости

Точно так же, как боевой брат может пострадать от ран, его способности к совместным действиям также могут ослабнуть. Причиной тому часто становится вражеский огонь, а иногда – психосилы или просто необычное окружение. Этот урон временно снижает Сплочённость ликвидационной команды точно так же, как урон от оружия уменьшает количество ран. Уменьшение Сплочённости отображает тот факт, что поток вражеского огня, хаос боя и особенно разрушительное оружие могут подавлять ликвидационную команду и её способность действовать как организованное боевое подразделение.

Если боевой брат находится в режиме отряда (см. стр. 240), то его ликвидационная команда теряет одно очко Сплочённости всякий раз, когда он получает десять или более очков урона (до вычета брони и бонуса Выносливости) от одного из следующих источников:

- Лёгкое стрелковое оружие со свойством Точное (например, снайперская винтовка).
- Оружие со свойством Взрыв.
- Оружие со свойством Опустошительное.

Однако этот урон Сплочённости может быть снят, если командир пройдёт **серьёзную (+0) проверку Командования или Общительности**, сплачивая своих людей под огнём. Эта проверка требует Свободного действия и совершается сразу же после получения урона Сплочённости.

Поскольку урон Сплочённости отражает неразбериху боя и потрясение, что испытывают воины, этого урона не может быть слишком много – дополнительные взрывы, лишние очереди и избыточная артиллерийская канонада в пределах одного раунда не оказывают повторного эффекта. Ликвидационная команда всегда будет получать не более одного очка урона Сплочённости каждый ход, а любой дополнительный урон Сплочённости не засчитывается.

Существа с особенностью Страх (см. стр. 149) также могут нанести урон Сплочённости, но этот урон не применяется, если командир пройдёт проверку Силы воли (см. стр. 316 в **главе IX «Мастер игры»**, где подробно описан Страх и его влияние на Сплочённость

Пример

Боевой брат Паларий и его ликвидационная команда находятся в режиме отряда и отчаянно сражаются с ватагой орков. С гортанным криком орк бросает бомбу-колотушку в середину отряда Палария. Взрыв наносит самому Парарию 13 очков урона. Паларий находится в режиме отряда, так что бомба-колотушка, имеющая свойство Взрыв, не только нанесла более 10 очков урона, но и может повредить Сплочённости команды, если только командир не пройдёт проверку Командования или Общительности.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ УТРАЧЕННОЙ СПЛОЧЁННОСТИ

Сплочённость – это ресурс, который следует использовать с умом. У ликвидационной команды будет всего горстка очков на каждую операцию. Однако есть несколько способов, с помощью которых Сплочённость можно восстановить прямо в ходе игры, укрепляя их узы братства и позволяя астартес и дальше использовать отрядные способности.

Одно очко Сплочённости будет восстановлено, если:

- Ликвидационная команда выполняет одну из задач операции (см. стр. 306).
- Любой член ликвидационной команды тратит очко Судьбы.
- Мастер решает, что боевые братья выполнили особенно сложную задачу или хорошо отыграли узы братства внутри команды.

В ходе операции команда может накопить много очков Сплочённости и превзойти изначальное их количество – это отражает то, что боевые братья научились работать вместе ради общей цели.

Пример

Паларий и его ликвидационная команда отбивают атаку орков, выполнив одну из второстепенных задач своей операции. Выполнив поставленную задачу, команда Палария восстановливает очко Сплочённости.

ИСПЫТАНИЕ СПЛОЧЕННОСТИ

Сплочённость нужна не только, чтобы использовать отрядные способности, но и для того, чтобы быстро переходить в режим отряда, поддерживать друг друга в определённых обстоятельствах и даже проверять, достаточно ли воины доверяют друг другу и своему командиру. В таких случаях применяется испытание Сплочённости – эта проверка, при которой персонаж должен бросить 1к10. Если ему выпадет число, равное Сплочённости команды или ниже – проверка пройдена.

Пример

Мощная психическая сила нисходит на Палария и его братьев, наполняя их сомнениями и недоверием. Мастер решает, что каждый боевой брат должен пройти испытание Сплочённости, чтобы остаться в режиме отряда. Текущая Сплочённость ликвидационной команды равна 6, поэтому Паларий и его братья должны выкинуть 6 или меньше на 1к10, чтобы пройти проверку.

Режим отряда и режим одиночки

"Держитесь крепко, братья! Мы – кулак Императора, сжатый и готовый нанести удар!"

– брат-капитан Хеледорн из Имперских Кулаков в битве Сломанных кос

Ни один космодесантник никогда не остаётся в одиночестве. Хотя астартес называют «армией из одного человека», ибо мощь и сила позволяют одному космодесантнику сражаться с десятком врагов одновременно, боевой брат – это всегда часть команды, отряда, который становится большим, чем сумма его частей, и безупречно сокрушает своих врагов. Хотя другие военные организации Империума обучают взводы и роты тактике и совместным действиям, ни одно формирование не будет в бою таким сплочённым, как Адептус Астартес. Отряд, разделяющий общее генетическое наследие, объединяют не только дисциплина и долг. Они самые настоящие братья, сыновья своего примарха, что связаны кровными узами. Однако, когда космодесантник присоединяется к Караулу Смерти, зачастую ему приходится заново налаживать такую связь с чужими ему воинами, которые могут быть происходить из незнакомых и необычных орденов и следовать самым разным традициям и тактическим схемам.

Именно тогда на помощь боевому брату приходит его природа – он должен заглянуть глубоко в себя, чтобы найти те далекие генетические узы, что объединяют всех Адептус Астартес, как внуков самого Императора.

В этом разделе подробно описаны два очень важных аспекта жизни космического десантника – режим одиночки и режим отряда. Эти правила отображают как наследие космодесантника (дары родного ордена), так и исключительную военную подготовку, и способность работать со своими боевыми братьями так, как смертные солдаты могут только мечтать. Все персонажи начинают игру с доступом к одиночным и отрядным способностям, а к каким именно – зависит от от родного ордена, ранга и специализации каждого героя. По мере того персонажи растут в силе, они налаживают более прочные связи с товарищами по команде, позволяющие применять новые способности и улучшить существующие. Умелое использование режимов может существенно изменить обстановку на поле боя и даже превратить поражение в победу.

Что такое режим одиночки?

Режим одиночки – это исходный режим для всех персонажей. Если в правилах не указано иное, боевой брат находится в этом режиме. Находясь в режиме одиночки, космодесантник не связан с остальной частью своей команды каким-либо особым образом и на него не распространяются отрядные способности или способности, используемые его боевыми братьями. Он имеет доступ ко всем своим действиям и одиночным способностям, которые может свободно их применять.

Что такое режим отряда?

В режим отряда можно войти лишь осознанно, используя действие или пройдя испытание Сплочённости (см. стр. 239). Находясь в режиме отряда, космодесантник действует заодно с членами отряда, которые находятся в режиме отряда, и может в полной мере пользоваться отрядными способностями. Персонаж в режиме отряда также может совершать действия и применять отрядные способности на благо других членов команды, также находящихся в этом режиме.

Лист режимов

Чтобы помочь отслеживать, в каком режиме находится боевой брат, а также к каким способностям он имеет доступ, игроки должны использовать лист режимов. Этот лист разделен на две половины (см. стр. 474), в одной из которых подробно описаны одиночные способности, а на другой – отрядные. Чтобы облегчить работу как мастеру, так и другим игрокам, лист можно положить на стол рядом с листом персонажа, расположив так, чтобы текущий режим был сверху. Когда игрок меняет режим своего персонажа, лист можно перевернуть. Таким образом, все смогут видеть, в каком режиме находится каждый персонаж, и все игроки смогут с первого взгляда увидеть эффекты своего текущего режима, а также способности режима, к которым они имеют доступ.

Впрочем, игроки могут по-другому обозначить режим

Таблица 7-9 Радиус поддержки

Ранг	Радиус поддержки
1–3 (Ближний)	Зрительный контакт, но не более 30 метров.
4–6 (Средний)	Зрительный контакт, но не более 60 метров.
7–8 (Дальний)	Голосовой контакт, но не более 120 метров.

своего персонажа (если, например, игра проходит не вокруг стола или пространство в дефиците). Можно положить монету на лист персонажа (и орёл будет обозначать один режим, а решка – другой), подложить кусочек цветной бумаги под миниатюру (если таковые используются), наконец, закатывать рукава или надевать кепку задом наперёд.

Лист режимов можно найти на странице 474.

РАДИУС ПОДДЕРЖКИ

Отрядные способности можно использовать только тогда, когда персонаж находится поблизости от боевых братьев, помогающих ему. Расстояние, на котором боевой брат может воздействовать на других членов своей ликвидационной команды с помощью отрядной способности, называется радиусом поддержки и определяется рангом боевого брата, согласно **таблице 7-9 «Радиус поддержки»**, и должно быть записано в его листе режимов. Радиус поддержки всегда измеряется от боевого брата, использующего отрядную способность.

Зрительный контакт означает, что боевые братья должны видеть друг друга, чтобы быть в пределах радиуса поддержки. В почти полной темноте, сильном дожде и хаосе боя, где в клубах дыма и вспышках болтерных выстрелов едва отличишь друга от врага, это расстояние может быть минимально.

Голосовой контакт означает, что боевые братья не обязаны видеть друг друга, чтобы работать в команде, но должны поддерживать вокс-связь. Если у них нет воксов или других средств связи (возможно, из-за помех), или нормальная голосовая связь невозможна (из-за чрезмерного шума и тому подобного), то боевые братья должны иметь возможность видеть друг друга, как подробно описано выше.

Пример

Эндрю хочет задействовать отрядную способность. Его персонаж имеет ранг 3, поэтому он может воздействовать на других членов ликвидационной команды только в том случае, если они находятся в пределах тридцати метров и видны ему. Разбираясь с тем, как размещены члены команды, он понимает, что его герой видит двух боевых братьев в пределах тридцати метров от себя, одного боевого брата в пределах тридцати метров, но вне поля зрения, и одного боевого брата более чем в тридцати метрах. Это означает, что, когда Эндрю использует свою отрядную способность, только два члена её члена могут получить преимущество.

СМЕНА РЕЖИМА

По умолчанию, персонажи находятся в режиме одиночки и задействуют режим отряда только используя действие или пройдя испытание Сплочённости. Вход в режим одиночки требует Свободного действия, которое космодесантник может потратить в любой миг своего хода. Чтобы войти в режим отряда, боевой брат должен изменить свою тактику, отложить в голове позиции своей ликвидационной команды и подготовиться к действиям врага – всё это требует усилий, которых опытному и верному отряду нужно намного меньше. Однако прежде чем боевой брат сможет войти в режим отряда, он должен удовлетворять следующим требованиям:

- Он должен быть в пределах радиуса поддержки по крайней мере одного члена своей ликвидационной команды.
- Его ликвидационная команда должна иметь по крайней мере одно очко Сплочённости.

Затем он может потратить Полное действие (фактически пропуская ход) и войдёт в режим отряда. Никаких проверок не требуется, и боевой брат считается находящимся в режиме отряда с начала своего следующего хода.

Также боевой брат может попытаться войти в режим отряда за Свободное действие или Реакцию, пройдя испытание Сплочённости (см. стр. 239). Если испытание Сплочённости провалено, то боевой брат теряет текущий или следующий ход (если он попытался войти в режим отряда в качестве Реакции) и переходит в режим отряда с начала следующего хода.

Переход в режим отряда – это действие, что затрагивает всю группу, а не одного персонажа. Если боевой брат успешно вошёл в режим отряда, все остальные члены ликвидационной команды, находящиеся в радиусе поддержки немедленно входят в режим команды без траты полного действия или испытания Сплочённости.

Если в ходе операции ликвидационная команда вольно или невольно разделяется, в игромеханическом смысле находящиеся вдали друг от друга группы считаются отдельными командами, если отвечают всем требованиям для действий в режиме отряда, а радиусы поддержки таких малых команд не пересекаются.

Пример

Один из членов отряда Палария задействовал отрядную способность, и Паларий хочет войти в режим отряда, чтобы её воздействие распространилось и на него. Поскольку сейчас не его ход, он должен потратить Реакцию и пройти испытание Сплочённости. К несчастью для Палария, испытание он проваливает. Это означает, что он не только не получает преимуществ от отрядной способности, но и теряет следующий ход, но с начала следующего хода всё равно входит в режим отряда и может сможет применять отрядные способности и получать от них преимущества по общим правилам.

Поддержание режима отряда

Режим отряда можно поддерживать до тех пор, пока ликвидационная команда боевого брата имеет по крайней мере одно очко Сплочённости. Отряд может находиться в режиме отряда и между боями и поддерживать задействованные способности, если его члены находятся в радиусе поддержки, а команда сохраняет хотя бы одно очко Сплочённости. Применение способностей снижает Сплочённость, как и некоторые виды урона (см. раздел «Урон Сплочённости» на стр. 238). Боевой брат выходит из режима отряда, и возвращается в режим одиночки, в начале своего хода, если:

- Он падает без сознания или умирает.
- Сплочённость его ликвидационной команды снижается до 0.
- Он больше не находится в радиусе поддержки по крайней мере одного другого члена ликвидационной команды.
- Он решает вернуться в режим одиночки.

В определенных обстоятельствах он может также выйти из режима отряда, если не справится с испытанием Сплочённости (см. стр. 239).

Пример

Находящийся в режиме отряда Паларий выбился из боевого порядка своей ликвидационной команды, охотясь за орочьим боссом в развалинах старой имперской часовни. Неожиданно он проваливается сквозь подгнившую часть пола в глубокий подвал, скрывшись из виду своих боевых братьев. Поскольку он имеет ранг 3, он должен быть в зрительном контакте со своей командой, чтобы считаться находящимся в радиусе поддержки, поэтому в начале своего следующего хода он возвращается в режим одиночки, теряя все преимущества от задействованных отрядных способностей.

Способности режима одиночки

"Братья, бывают мгновения, когда только ярость истинного сына Сангвиния может привести к победе. Это такое мгновение"

– брат Ноктюрн из Кровавых Ангелов

Будучи избранным воином Императора, космодесантник обладает множеством преимуществ. На первый взгляд главные из них – силовая броня и болтган, могучее оружие против врагов, с помощью которых он может сразить чужака, демона или еретика. Вдобавок к древним орудиям войны, космодесантник обладает преимуществами генетически улучшенного тела, созданного для войны и способного пережить самые страшные раны. Как и его оружие и доспехи, тело космодесантника – это великое творение забытых времён, пронизанное дублирующими органами, совершенными органами чувств и укреплёнными костями. Однако величайшее достояние астартес – это его подготовка, его вечное стремление к совершенству, которое посрамит каждого, кто смеет называть себя воином. Именно исключительное умение владеть оружием делает астартес лучшими воинами Империума и одними из лучших воинов Императора.

Одиночные способности – это особые способности, которые боевые братья могут использовать режиме одиночки. Каждая представляет собой тот или иной аспект специальной подготовки Адептус Астартес. Одиночные пособности делятся на две категории: кодексные и орденские. Первые отражают личный боевой стиль космодесантника – часто отточенный за многие годы кровопролитных сражений и рождённый, как из опыта, так и из священных учений «Кодекса Астартес». Второй отражает способности, которыми боевой брат овладел, генетически унаследовав от своего примарха или благодаря традициям ордена. Орденские способности уникальны для каждого ордена; их могут применять лишь члены этого ордена, ибо лишь они наделены нужными навыками или генетическими способностями. У одиночных способностей есть требования, но если боевой брат удовлетворяет им, он может применять их сколько угодно, и использовать в тандеме с талантами, умениями или специальным снаряжением.

Одиночные способности описаны следующим образом:

Название: название способности.

Необходимый ранг: минимальный ранг, которого должен достигнуть боевой брат чтобы получить доступ к этой способности. Для получения кодексных одиночных способностей нужен только ранг. Для получения орденских одиночных способностей боевой брат должен происходить из нужного ордена.

Эффекты: подробное описание того, как эта способность работает в игре, включая то, как боевой брат может задействовать её и какие от этого получает преимущества.

Улучшение: большинство способностей улучшаются по мере повышения ранга боевого брата. В этом разделе описывается, как повышение ранга улучшает способность и усиливает её эффекты.

Таблица 7-10 Кодексные одиночные способности

Название	Необходимый ранг	Эффекты
Всплеск скорости	1	Увеличивает Скорость передвижения
Ментальная крепость	5	Переброс проваленных проверок Силы Воли
Милость Императора	7	Возможность восстановить очко Судьбы
Сила Астартес	1	Увеличение бонуса Силы
Телесное возрождение	3	Игнорирование критических эффектов и восстановление ран
Удивительная стойкость	5	Переброс проверок Выносливости

ПОЛУЧЕНИЕ ОДИНОЧНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

Персонаж начинает игру с доступом ко всем кодексным одиночным способностям и орденским одиночным способностями, требованиям которых соответствует. Требования к одиночным способностям основаны на ранге, то есть уровне опыта, достигнутого боевым братом (см. главу II «Специализации», где о рангах рассказано подробно). Указанный в требованиях ранг является минимально необходимым для получения и использования способности. Однако, в отличие от других способностей, таких как таланты и умения, персонажу не нужно тратить очки Опыта, чтобы получить одиночную способность – он получает её автоматически, как только достигает нужного ранга.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОДИНОЧНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

Одиночные способности действуют так же, как таланты, умения и другие особенности – они либо влияют на действия боевого брата, либо дают ему новые возможности. Если боевой брат находится в режиме одиночки, он может свободно использовать свои одиночные способности. Точные игровые эффекты, а также способы их применения изложены в описании каждой способности.

КОДЕКСНЫЕ ОДИНОЧНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Эти способности – результат упорных тренировок; они даны Императором всем космодесантникам. Все боевые братья могут научиться им, но только самые могущественные когда-либо полностью овладеют такими. Кодексные способности чаще всего используются Адептус Астартес, и многие из них отражают естественную склонность космодесантников к войне и показывают, насколько грозными врагами они могут быть. Как и все другие аспекты персонажа, эти способности связаны с его рангом и значительно увеличиваются в силе по мере того, как он набирается опыта.

ВСПЛЕСК СКОРОСТИ

Необходимый ранг: 1

Эффекты: боевой брат может призвать все резервы своего организма, чтобы мгновенно сойтись с противником в бою. Эту способность можно применять один раз за игровую встречу в качестве свободного действия в начале своего хода. Эта способность увеличивает бонус Ловкости персонажа на +2, что приносит все обычными сопутствующие преимущества. Её действие длится количество раундов, равное рангу персонажа.

Улучшение: на ранге 3 и выше эта способность также добавляет бонус +10 ко всем проверкам Ловкости, связанным с движением. На ранге 5 прибавка к бонусу Ловкости увеличивается до +4. На ранге 7 эта способность позволяет боевому брату игнорировать необходимость бросать проверки Ловкости при Беге или Натиске по пересечённой местности (см. стр. 278).

МЕНТАЛЬНАЯ КРЕПОСТЬ

Необходимый ранг: 5

Эффекты: Адептус Астартес так же сильны разумом, как и телом, а их подготовка и преданность Императору укрепляют их волю против опасностей смертоносной Вселенной. Один раз за игровую встречу боевой брат может использовать эту способность, чтобы перебросить проваленную проверку Силы воли, предпринятую для противостояния психической силе или попытке подчинить его волю.

Улучшение: на ранге 7 боевой брат может добавить +20 к результату повторного броска.

МИЛОСТЬ ИМПЕРАТОРА

Необходимый ранг: 7

Эффекты: боевой брат соприкасается с божественной волей Императора, частичкой Повелителя Человечества, переданной ему через примарха и учения ордена. Один раз за игровую встречу боевой брат в качестве Свободного действия или Реакции может призвать Милость Императора, чтобы восстановить потраченные очки Судьбы. Эта способность действует количество раундов, равное рангу персонажа. Всякий раз, когда боевой брат, на которого действует эта способность, тратит очко Судьбы, он должен бросить 1к10. Если ему выпадает число, равное его рангу или меньше его, очко Судьбы немедленно восстанавливается. Эта способность не может восстановить сожжённые очки Судьбы (см. стр. 231).

Улучшение: эта способность не улучшается с ростом ранга.

СИЛА АСТАРТЕС

Необходимый ранг: 1

Эффекты: космодесантники генетически одарены огромной физической силой, намного превосходящей человеческую. В час нужды боевой брат может выплеснуть всю возможную мощь и совершить нечто воистину впечатляющее. Эту способность можно применять один раз в игровой день в качестве свободного действия в начале своего хода. Она увеличивает множитель особенности Сверхъестественная Сила (см. стр. 148) на единицу – например, Сверхъестественная Сила (×2) становится Сверхъестественной Силой (×3). Этот эффект длится в течение количества раундов, равного рангу персонажа.

Улучшение: на ранге 3 и выше эта способность также добавляет +10 ко всем проверкам Силы и основанным на Силе умениям на время действия. На ранге 5 и выше космодесантник может пользоваться Силой Астартес вдвое дольше. На ранге 7 и выше эта способность увеличивает множитель Сверхъестественной Силы персонажа на 2.

ТЕЛЕСНОЕ ВОЗРОЖДЕНИЕ

Необходимый ранг: 3

Эффекты: физиология и подготовка космического десантника делают его невероятно стойким и нечувствительным к боли. Один раз за игровую встречу боевой брат может применить Телесное возрождение, потратив на это свободное действие в начале своего хода В течение количества раундов, равного своему рангу, персонаж может игнорировать последствия одного критического попадания – такие как Оглушение, Усталость или Беспамятство. Помните, что это не позволяет использовать конечности, которых персонаж лишился, а критические эффекты, которые приводят к смерти нельзя «проигнорировать». Кроме того, все новые критические эффекты, полученные во время действия Телесного возрождения, влияют на боевого брата как обычно.

Улучшение: на ранге 5 Телесное возрождение также восстанавливает равное рангу количество ран боевого брата. На ранге 7 боевой брат может игнорировать все критические эффекты, от которых он в настоящее время страдает, в течение всего срока действия способности.

УДИВИТЕЛЬНАЯ СТОЙКОСТЬ

Необходимый ранг: 5

Эффекты: боевые братья рождаются крепкими. Ещё до того, как они были одарены геносемеменем своего ордена, эти люди проявили удивительную стойкость и выносливость, каковые со временем только усилились. Один раз за игровую встречу в качестве Свободного действия или Реакции боевой брат может использовать эту способность, чтобы укрепить своё тело. Он получает возможность перебрасывать любые проверки Выносливости в течение количества часов, равного своему рангу.

Улучшение: На ранге 7 боевой брат может добавить +20 к результату повторного броска.

Таблица 7-11 Орденские одиночные способности

Название	Название	Необходимый ранг	Эффекты
Чёрные Храмовники	Фанатичное рвение	1	Бонусы в бою с демонами
Кровавые Ангелы	Кровавое безумие	1	Бонусы в рукопашной схватке
Тёмные Ангелы	Стоическая оборона	1	Бонусные раны, штраф к движению
Космические Волки	Волчьи чувства	1	Переброс основанных на Восприятии проверок
Штормовые Стражи	Громовой зов	1	Позволяет втянуть противника в дуэль
Ультрадесант	Возлюбленный сын	1	Бонус к Сплочённости

ОРДЕНСКИЕ ОДИНОЧНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Каждый орден уникален – он обладает собственным набором генетических даров и незаметными (а иногда совершенно явными) отклонениями от «Кодекса Астартес». Доктрины ордена часто формируют боевой стиль астартес, диктуют ему выбор оружия и образ действий на поле боя. Когда боевой брат присоединяется к Караулу Смерти, он также приносит с собой любимые навыки, влияющие на его способ ведения войны. Помните, что только боевой брат соответствующего ордена может использовать орденские одиночные способности или получать от них преимущества.

ФАНАТИЧНОЕ РВЕНИЕ (ЧЁРНЫЕ ХРАМОВНИКИ)

Необходимый ранг: 1

Эффекты: Чёрные Храмовники хорошо известны своей фанатичной преданностью Императору и жгучей ненавистью к псайкерам, ведьмам и порождениям Варпа. Один раз за бой, в начале своего хода, Чёрный Храмовник может, потратив Свободное действие, впасть в Фанатичное рвение. Под воздействием Фанатичного рвения урон, наносимый боевым братом в ближнем бою против существ с особенностью Демон, не уменьшается бонусом Выносливости. Кроме того, при расчёте урона от атак существ с особенностью Демон, психических сил и психосилового оружия бонус Выносливости боевого брата увеличивается на +4. Фанатичное рвение действует количество раундов, равное рангу персонажа.

Улучшение: на ранге 3 и выше боевой брат получает дополнительный бонус +10 на попадание и +2 к урону при атаках в ближнем бою против любого существа с психическими способностями. На ранге 5 и выше повышение бонуса Выносливости возрастает до +8. На ранге 7 и выше свойство Оружие Варпа больше не оказывает никакого влияния на боевого брата. Все эти улучшения работают лишь пока действует Фанатичное рвение.

КРОВАВОЕ БЕЗУМИЕ (КРОВАВЫЕ АНГЕЛЫ)

Необходимый ранг: 1

Эффекты: характерное для Кровавых Ангелов боевое безумие уходит корнями глубоко в историю ордена. Однако, эта черта может хорошо служить им в ближнем бою, где сила и скорость жизненно важны. Один раз за бой в качестве свободного действия в начале своего хода Кровавый Ангел может впасть в Кровавое безумие. Находясь под воздействием этой способности, боевой брат может перебрасывать броски урона, нанесённого холодным оружием. Если холодное оружие имеет несколько костей урона, Кровавый Ангел может перебрасывать только все сразу. Кроме того, удары ангела несколько свирепы, что он впадает в Праведный гнев (см. стр. 276) при результате броска 9 или 10, а не просто 10. Эта способность работает количество раундов, равное ополовиненному рангу персонажа (округлять вверх).

Улучшение: на ранге 3 и выше Бронебойность любого холодного оружия боевого брата увеличиваются на +2. На ранге 5 и выше эта дополнительная Бронебойность повышается до +4. На ранге 7 и выше шанс впасть в Праведный гнев увеличивается до результатов 8, 9 или 10.

СТОИЧЕСКАЯ ОБОРОНА (ТЁМНЫЕ АНГЕЛЫ)

Необходимый ранг: 1

Эффекты: Тёмные Ангелы упорны в наступлении и крепки в обороне, когда защищают позиции даже против самых яростных приступов. Один раз за бой в качестве свободного действия в начале своего хода Тёмный Ангел может перейти в Стоическую оборону. Космодесантник получает 6 временных ран, а его максимальная скорость передвижения уменьшается до 1/2 его бонуса Ловкости с округлением вверх (большинство Тёмных Ангелов удерживают выбранную позицию, не наступая и не отступая!). Бонусные раны удаляются прежде обычных. Также эти раны будут потеряны, если боевой брат покинет выбранное им место – как непроизвольно, так и по собственному решению.

Улучшение: на ранге 3 и выше количество временных ран возрастает до 12. На ранге 5 и выше боевой брат может каждый раунд перемещаться на количество метров, равное бонусу Ловкости, не теряя эффекта способности. На ранге 7 и выше количество временных ран возрастает до 18.

ВОЛЧЬИ ЧУВСТВА (КОСМИЧЕСКИЕ ВОЛКИ)

Необходимый ранг: 1

Эффекты: часть генетического дара Лемана Русса своим детям – почти сверхъестественное чутьё, превосходящие даже чувства других космических десантников. Когда Космический Волк находится в режиме одиночки, он всегда может перебрасывать любые проваленные проверки, основанные на Восприятии. Также считается, что он обладает особенностью Ночное зрение. Важно отметить, что ни один из этих бонусов не применяется, если Космический Волк носит шлем для любого герметичного доспеха (например, силового, ремесленного или терминаторского).

Улучшение: на ранге 3 и выше боевой брат добавляет +10 ко всем основанным на Восприятии проверкам. На ранге 5 и выше он, используя эту способность, получает особенность Сверхъестественное Восприятие (×2). На ранге 7 и выше чувства боевого брата таковы, что один раз за игровую встречу он может автоматически пройти любую основанную на Восприятии проверку (при Встречной проверке боевой брат считается выбросившим 01).

ГРОМОВОЙ ЗОВ (ШТОРМОВЫЕ СТРАЖИ)

Необходимый ранг: 1

Эффекты: Штормовые Стражи охотно отстаивают свою честь и доказывают храбрость, встречаясь с врагами в личных поединках и сражаясь на смертельных дуэлях. Один раз за бой, Штормовой Страж может потратить Свободное действие и издать Громовой зов, бросая вызов любому отдельному врагу, который может видеть и слышать его (хотя и не обязан понимать его язык). Если ни один из союзников боевого брата не атакует выбранную им цель, а сам боевой брат не предпринимает никаких действий кроме атак в ближнем бою по этой цели или перемещения к ней, он получает +10 к проверкам Ближнего боя против этой цели. Кроме того, пока боевой брат вовлечён в ближний бой с целью, она получает штраф -10 на все атаки по кому-либо, кроме Штормового Стража, и должна пройти **серьёзную (+0) проверку Ловкости**, чтобы отступить.

Эта способность действует до тех пор, пока цель не будет мертва или не выйдет из боя (т. е. она отступит и прервёт бой) или пока сам боевой брат не выйдет из боя.

Улучшение: на ранге 3 и выше дуэльные навыки боевого брата столь возрастают, что он может перебрасывать проверки Парирования и Уклонения против атак цели его Громового зова. На ранге 5 и выше штраф цели за атаку кого-либо, кроме Штормового Стража, увеличиваются до -20, а проверка Ловкости для отступления становится **тяжёлой (-20)**. На ранге 7 и выше он может использовать Громовой зов против группы врагов, численностью не превышающей его ранга.

ВОЗЛЮБЛЕННЫЙ СЫН (УЛЬТРАДЕСАНТНИКИ)

Необходимый ранг: 1

Эффекты: Ультрадесантники считают себя воплощениями «Кодекса Астартес» и одними из самых верных сыновей Императоров. Эта гордость и непоколебимая личная вера часто проявляются в их лидерских способностях и в том примере, который они подают другим членам Адептус Астартес. Находясь в режиме одиночки, боевой брат ордена Ультрадесантников может перебросить любые проверки Общительности, имея дело с космодесантниками, либо с членами имперских вооруженных сил (например, Имперской Гвардии, Имперского Флота и т.д.). Кроме того, их лидерские качества приносит +1 к Сплочённости ликвидационной команды, если Ультрадесантник является её командиром. Этот бонус к Сплочённости сохраняется даже тогда, когда боевой брат не находится в режиме одиночки.

Улучшение: на ранге 3 и выше один раз за бой боевой брат может автоматически пройти проверку Командования. На ранге 5 и выше Отношение (см. стр. 315) всех имперских сил и агентов улучшаются на один шаг, когда они имеют дело с боевым братом. На ранге 7 и выше боевой брат добавляет +2 к Сплочённости своей ликвидационной команды, а не +1.

Отрядные способности

"Со мной, братья! Покажем им гнев Ангелов Смерти!"

– капитан Афаэль из Кровавых Ангелов

Одинокий космодесантник – сила, с которой нужно считаться. Но отряд космических десантников – почти несравненная мощь и ужасный противник. По любым меркам Адептус Астартес считаются лучшей армией Империума и каждый из них легко может сравниться с любым ксеносом, хаоситом или еретиком. Хотя это превосходство отчасти кроется в их генетическом наследии, мощном оружии, надёжной броне, а также неукротимой воле, оно немало обусловлено подготовкой и боевой тактикой. Связь между боевыми братьями в сочетании с постоянными тренировками оттачивает навыки ликвидационной команды до бритвенной остроты и делает их способными на сверхъестественные подвиги. Жизнь и смерть астартес – в руках его боевых братьев.

Отрядные способности отражают специализированную подготовку ликвидационной команды и потрясающее владение оружием, которым обладают все космические десантники. Эти способности и специальные действия позволяют ликвидационной команде блистать на поле боя и наслаждаться своим превосходством над противником. Отрядные способности – это больше чем разрушительная мощь болтера и крепость силовой брони; они позволяют боевым братьям вести скоординированные атаки и занимать оборону способами, недоступными для менее искусных воинов. Обычные отрядные способности позволяют команде совершать свободные совместные действия – один боевой брат запускает способность, другие могут поддержать его, совершив свободное движение, дополнительные атаки или и то, и другое.

Отрядные способности делятся на две категории: наступательные манёвры и оборонительные стойки. И те, и другие также далее делятся на кодексные и орденские. Как и в случае с одиночными способностями, некоторые способности доступны всем боевым братьям, в то время как другие – удел отдельных орденов и могут использоваться только его членами.

Отрядные способности описаны следующим образом:

Название: название способности.

Действие: действие, необходимое, чтобы применить способность: Свободное действие, Полудействие, Полное действие или Реакция.

Стоимость: цена способности в очках Сплочённости. Боевой брат должен оплатить эту стоимость из очков Сплочённости своей ликвидационной команды, чтобы задействовать её в ходе выполнения операции. Эта цена оплачивается лишь раз за операцию.

Поддержание: можно ли поддерживать способность (см. стр. 242)

Эффекты: подробное описание того, как эта способность работает в игре, включая то, как боевой брат и его команда могут задействовать её и получить её преимущества.

Улучшение: большинство способностей улучшаются вместе с ростом ранга боевого брата. В этом разделе указано, как повышение ранга улучшает способность и усиливает её эффекты. Подразумевается ранг боевого брата, что непосредственно применяет способность.

Получение отрядных способностей

Какие способности будут доступны боевым братьям – зависит от их командира (см. стр. 257). В зависимости от специализации командира, он будет иметь доступ к различным способностям, которые его команда сможет использовать в ходе операции. Выбор командира, а значит способностей – часть подготовки к операции.

Использование отрядных способностей

Отрядные способности работают аналогично другим действиям. Боевой брат (не обязательно командир) может задействовать способность в свой ход безо всякой проверки, как указано в описании способности; тем не менее, боевой брат должен находиться в режиме отряда и потратить необходимое количество очков Сплочённости (как указано в описании способности). Однако потратить это количество очков нужно только один раз – задействованная способность будет работать до конца операции (если она поддерживаемая) или на время этого боя (если не поддерживаемая) и её сможет использовать как задействовавший её боевой брат, так и остальные члены его ликвидационной команды, находящимся в режиме отряда. Некоторые неподдерживаемые отрядные способности действуют не весь бой – это указано в их описаниях. В таком случае очки Сплочённости придётся тратить на каждое применение.

И боевой брат, использующий действие, и любые другие члены его команды в пределах его радиуса поддержки могут извлечь пользу из отрядной способности – подробнее см. описания каждой.

Пример

В свой ход, персонаж Эндрю, Паларий, применяет Тактические манёвры. Эта способность стоит одно очко Сплочённости, которое Паларий тратит из запаса Сплочённости своей ликвидационной команды. Персонажи Джима и Дэмиена также находятся в режиме отряда и в радиусе поддержки. Джим решает, что Тактические манёвры полезны, и поэтому его персонаж получает преимущества от этой способности. Дэмиена же вполне устраивает позиция своего персонажа и он решает не использовать эффекты способности.

Использование орденских отрядных способностей

Некоторые отрядные способности доступны только боевым братьям из определённого ордена. Сама природа этих способностей такова, что с толком воспользоваться ими могут лишь представители «родного» для способности ордена. Остальные члены ликвидационной команды не могут получать никаких преимуществ от орденских способностей, независимо от того, в каком режиме находятся и попадают ли в радиус поддержки.

Боевые братья могут воспользоваться своими орденскими отрядными способностями, даже если командир не из их ордена. Увы, такие способности подействуют лишь на самого боевого брата и его братьев по ордену.

Исключение – орденские отрядные способности тактических десантников, которыми в режиме отряда могут пользоваться все остальные члены команды (см. описание таланта Знаток тактики, стр. 85).

Действия команды

Многие отрядные способности позволяют боевым братьям совершать действия вне их обычного хода – перемещаться, стрелять или драться. Если боевой брат применяет отрядную способность или пользуется применённой кем-то другим, он не может применять других отрядных способностей или пользоваться применёнными кем-то другим до начала своего следующего хода. Если не указано иного, все преимущества способностей режима отряда – это действия команды.

Пример

Персонаж Эндрю, Паларий, использует отрядную способность Болтерный штурм. Паларий и двое боевых братьев покидают укрытие и атакуют врага. Позже в этом же раунде другой член ликвидационной команды, всё ещё находящийся в укрытии, использует Огневую поддержку – это также отрядная способность – чтобы прикрыть Палария и его боевых братьев. Даже при том, что они всё ещё находятся в радиусе поддержки, ни Паларий, ни боевые братья, которые присоединились к нему в Болтерном штурме, не получают тех преимуществ, что даёт Огневая поддержка.

Поддержание отрядных способностей

Многие отрядные способности могут действовать неопределенно долго, если боевой брат остается в режиме отряда. Это указано в описании каждой способности в соответствующем разделе. Чтобы поддерживать способность, боевой брат просто заявляет, что он поддерживает её, а затем может поддерживать её от раунда к раунду, если находится в режиме отряда и не задействует никаких новых способностей этого режима. Боевой брат может прекратить поддерживать способность (возможно, чтобы задействовать новую или переключиться на другую, уже задействованную) за Свободное действие в начале любого своего хода. Если позже в течение этой операции он захочет снова воспользоваться этой способностью, он не должен будет платить за это очки Сплочённости.

Боевой брат, получающий преимущества от способности, поддерживаемой другим боевым братом, теряет их, если выходит из радиуса поддержки или покидает режим отряда. Единовременно боевой брат может получать преимущества только от одной задействованной отрядной способности.

Пример

Персонажи Эндрю, Джима и Дэмиена получают преимущества от Тактических манёвров, способности, которую поддерживает персонаж Эндрю. В начале своего хода персонаж Дэмиена решает вернуть своего персонажа в режим одиночки, отчего теряет преимущества Тактических манёвров. Однако и Эндрю, и Джим продолжают пользоваться Тактическими манёврами, поскольку эту способность поддерживает Эндрю, и они всё ещё находятся в радиусе поддержки. Однако в свой ход Эндрю решает прекратить поддержание этой способности. Это означает, что и его персонаж, и персонаж Джима сразу же теряют её преимущества.

Отслеживание отрядных способностей

Очевидно, боевой брат может использовать несколько отрядных способностей во время одного боя. В пределах одной ликвидационной команды также может одновременно работать несколько отрядных способностей, а игроки могут захотеть переходить от одной к другой, в зависимости от тактической обстановки. Именно для того, чтобы отслеживать эти способности, нужен лист режимов. Игроки должны сделать отметку на нём, либо поместить жетон (кубик или монету) рядом с отрядной способностью, которую они используют или преимущества которой получают. Когда используемая способность меняется, «переезжает» и метка, а когда боевой брат возвращается в режим одиночки – просто убирается.

Присоединение к поддерживаемым отрядным способностям

Боевой брат может присоединиться к отрядной способности, которая уже поддерживается. Пока он находится в режиме отряда, не используя сам другой отрядной способности и не извлекая преимуществ от другой отрядной способности, а также располагается в радиусе поддержки боевого брата, поддерживающего нужную способность, он может присоединиться к ней за Свободное действие в начале любого своего хода и немедленно получить преимущества способности.

Пример

Джим поддерживает способность Кинжальный огонь, от которой также получает преимущества персонаж Эндрю. Переключившийся обратно в режим отряда персонаж Дэмиена хочет получить преимущества Кинжального огня. Поскольку он не получает преимуществ от других отрядных способностей и находится в пределах радиуса поддержки, он просто тратит Свободное действие в начале своего хода. Отныне преимущества Кинжального огня распространяются и на него.

НАСТУПАТЕЛЬНЫЕ МАНЁВРЫ

Все команды тренируются работать сообща, как штурмуя вражеский опорный пункт, так и пересекая открытую местность под огнём или уничтожая танки. Наступательные манёвры – это отрядные способности, которые оцифровывают эти методы атаки и лучше всего подходят для агрессивной тактики.

КОДЕКСНЫЕ НАСТУПАТЕЛЬНЫЕ МАНЁВРЫ

Следующие наступательные манёвры доступны космическим десантникам из любого ордена:

Болтерный штурм

Действие: Свободное
Стоимость: 3
Поддержание: нет
Эффекты: космодесантники – это штурмовые пехотинцы, которые превосходно умеют быстро сближаться с врагом, уничтожая его яростным шквалом болтерного огня. Когда боевой брат применяет Болтерный штурм, он и находящиеся в пределах радиуса поддержки соратники могут передвинуться на дальность Натиска и совершить действие Стандартная атака с помощью болтера, болт-пистолета или штормболтера (любых моделей) или бросить гранату. Эта способность действует до конца хода боевого брата.

Улучшение: если боевой брат имеет ранг 4 или более, то он и ликвидационная команда могут, вместо Стандартной атаки, совершать Короткие и Длинные очереди болтерным оружием.

Кинжальный огонь

Действие: Полудействие
Стоимость: 2
Поддержание: да
Эффекты: работая как хорошо смазанная машина, ликвидационная команда может открыть огонь, едва цель появится в поле зрения. Пока эта способность действует, ликвидационная команда может использовать Реакции, чтобы совершать Стандартные атаки стрелковым оружием.

Улучшение: если боевой брат имеет ранг 4 или более, то он и ликвидационная команда могут, вместо Стандартных атак стрелковым оружием, совершать Короткие и Длинные очереди.

Таблица 7-12 Кодексные наступательные манёвры

Название	Действие	Цена	Поддержание
Болтерный штурм	Свободное	3	Нет
Кинжальный огонь	Полудействие	2	Да
Огневая поддержка	Полудействие	1	Да
Громовой натиск	Свободное	3	Нет
Тактические манёвры	Полудействие	1	Да
Истребление танков	Свободное	1	Нет

Огневая поддержка

Действие: Полудействие
Стоимость: 1
Поддержание: да
Эффекты: все отряды тренируются сосредотачивать стрельбу и подавлять врага превосходящей огневой мощью. Пока эта способность действует, ликвидационная команда не получает обычный штраф -20 на попадание при действиях Огонь на подавление и Контроль сектора (см. стр. 271).

Улучшение: если боевой брат имеет ранг 3 или более, Огневая поддержка требует только Свободного действия.

Громовой натиск

Действие: Свободное
Стоимость: 3
Поддержание: нет
Эффекты: зачастую единственный способ сломить врага – это сокрушить его в яростном штурме. Используя эту способность, боевой брат и те, кто находится в радиусе поддержки могут немедленно передвинуться на дальность Натиска и совершить действие Стандартная атака холодным оружием. Ярость этой атаки такова, что все боевые братья, участвующие в ней, могут перебрасывать броски урона от своих атак. Эта способность действует до конца хода боевого брата.

Улучшение: если боевой брат имеет ранг 5 или более, то и он, и ликвидационная команда могут, вместо Стандартных атак холодным оружием, совершать Множественные атаки.

Тактические манёвры

Действие: Полудействие
Стоимость: 1
Поддержание: да
Эффекты: ликвидационные команды двигаются на поле боя с убийственной точностью, прикрывая друг друга по мере продвижения и быстро перемещаются от укрытия к укрытию. Пока эта способность действует, ликвидационная команда может тратить свои Реакции на Тактическое перемещение (см. стр. 273).

Улучшение: если боевой брат имеет ранг 3 или более, использование Тактических манёвров становится Свободным действием.

Истребление танков

Действие: Свободное
Стоимость: 1
Поддержание: нет
Эффекты: небольшие ликвидационные команды хорошо разбираются в методах борьбы с крупными и опасными противниками, такими как танки и даже укрепления. При нападении на таких врагов, часть команды отвлекает огонь, а остальные – уничтожают неприятеля тяжёлым оружием или взрывчаткой. Боевой брат может выбрать одного члена ликвидационной команды, вооружённого тяжёлым оружием или взрывчаткой (это может быть и он сам), чтобы начать маневр Истребление танков как часть действия атаки, предпринятого против бронетехники или укрепления. За каждого члена ликвидационной команды в радиусе поддержки боевой брат может добавить либо +5 к своему Дальнему бою (если стреляет), либо переместиться на два метра ближе к своей цели (если он пытается установить заряд или гранату).

Улучшение: если боевой брат имеет ранг 4 или более, преимущества, что получает выбранный для атаки на танк или укрепление боевой брат возрастают – бонус к Дальнему бою отныне составляет +10 за каждого члена ликвидационной команды в радиусе поддержки, а бонус к длине перемещения – пять метров за каждого члена ликвидационной команды в радиусе поддержки.

Таблица 7-13 Орденские наступательные манёвры

Название	Название	Действие	Стоимость	Поддержание
Чёрные Храмовники	Святое возмездие	Полу	2	Нет
Кровавые Ангелы	Ярость Сангвиния	Свободное	3	Нет
Тёмные Ангелы	Неустанное подавление	Свободное	2	Да
Космические Волки	Клык и коготь	Свободное	2	Да
Штормовые Стражи	Молниеносный удар	Реакция	2	Нет
Ультрадесант	Пример для подражания	Свободное	2	Да

Орденские наступательные манёвры

Описанные ниже наступательные манёвры доступны только космодесантникам определённых орденов.

Святое возмездие

Орден: Чёрные Храмовники
Действие: Полудействие
Стоимость: 2
Поддержание: нет

Эффекты: священная ярость Императора живет в сердцах всех Чёрных Храмовников, ожидая возможности обрушится на врагов. Когда боевой брат и все товарищи, находящиеся в пределах его радиуса поддержки, успешно совершают Стандартную атаку холодным оружием (независимо от того, нанесен ли урон или нет), они могут немедленно совершить дополнительную Стандартную атаку тем же оружием, против того же врага, тратя на это Свободное действие. Если эта атака также попадает, персонаж может провести ещё одну Стандартную атаку и так далее. Общее количество атак боевого брата не может превышать его бонус Ловкости. Эффект способности длиться до начала следующего хода боевого брата, что её применил. Эта способность действует до конца хода боевого брата.

Улучшение: если боевой брат имеет ранг 4 или более, призыв Святого возмездия требует Свободного действия.

Ярость Сангвиния

Орден: Кровавые Ангелы
Действие: Свободное
Стоимость: 3
Поддержание: нет

Эффекты: боевая ярость Кровавых Ангелов может превратить их в диких зверей, способных разрывать врагов на куски. Боевой брат ордена Кровавых Ангелов может воззвать к своему примарху, чтобы тот укрепил его руку и наполнил яростью. До начала своего следующего хода боевой брат и находящиеся в радиусе его поддержки товарищи, получают +10 к Ближнему бою, Силе и Выносливости. Бонусы этих характеристик также возрастают. Эта способность действует до конца хода боевого брата.

Улучшение: если боевой брат имеет ранг 4 или более, то бонусы к Ближнему бою, Силе и Выносливости увеличиваются до +20.

Неустанное подавление

Орден: Темные Ангелы
Действие: Свободное
Стоимость: 2
Поддержание: да

Эффекты: Тёмные Ангелы – мастера удержания позиций и прекрасно умеют распределять сектора обстрела и ловить врага под перекрёстный огонь. Пока эта способность действует, боевой брат и находящиеся в радиусе его поддержки могут действовать как обычно, сохраняя заявленный Контроль сектора (см. стр. 271) – например, движение и атаки не будут сбивать его. При таком Контроле сектора персонажи могут стрелять одиночными или Короткими очередями, но не Длинными.

Улучшение: если боевой брат имеет ранг 4 или более, проверка Подавления огнём от боевого брата или находящихся в его радиусе поддержки соратников становится очень тяжёлой (-30) вместо тяжёлой (-20).

Клык и коготь

Орден: Космические Волки
Действие: Свободное
Стоимость: 2
Поддержание: да

Эффекты: звериная сущность и боевой стиль Космических Волков часто даёт им преимущество в рукопашных схватках, где они могут выпустить внутреннего зверя. Пока эта способность действует, боевой брат и находящиеся в его радиусе поддержки могут перебрасывать все Встречные проверки Захвата, а также увеличивают на +10 бонус за Численное превосходство в рукопашной, а также добавляют +10 к Уклонению и Парированию атак в ближнем бою.

Улучшение: ксли боевой брат имеет ранг 4 или более, бонус за Численное превосходство и к броскам Уклонения увеличивается на +20.

Таблица 7-14 Кодексные оборонительные стойки

Название	Действие	Цена	Поддержание
Ложись!	Реакция	1	Нет
Окопаться!	Полное	3	Да
Перегруппировка	Полное	2	Нет
Перехватим огонь!	Реакция	2	Нет
Разряженный строй	Полное	1	Да
Форпост	Полное	3	Да

Молниеносный удар

Орден: Штормовые Стражи
Действие: Реакция
Стоимость: 2
Поддержание: нет
Эффекты: Штормовые Стражи прекрасно знакомы с доктриной первого удара и практикуют её как в поединках, так и на уровне отделений. Боевой брат из Штормовых Стражей может применить эту способность в начале любого боя, в котором ни одна из сторон не была Ошеломлена (см. стр. 265). Боевой брат и его соратники, находящиеся в радиусе его поддержки, немедленно получают раунд Ошеломления, как если бы они застали врагов врасплох. Эта способность действует до конца хода боевого брата.

Улучшение: если боевой брат имеет ранг 3 или более, в дополнение к раунду Ошеломления, то он и его соратники, могут бросить две кости и выбрать самую высокую при определении Инициативы для боя.

Пример для подражания

Орден: Ультрадесант
Действие: Свободное
Стоимость: 2
Поддержание: да
Эффекты: Ультрадесантники горды тем, что остаются одними из самых верных и храбрых воинов Императора, о чём не забывают говорить. Пока эта способность действует, все боевые братья в радиусе поддержки боевого брата (включая его самого) получают бонус ко всем проверкам, равный бонусу Общительности боевого брата. Кроме того, в каждом раунде боевой брат может выбрать одного члена своей ликвидационной команды и предоставить ему возможность перебросить одну любую проверку (также с бонусом за Общительность).

Улучшение: если боевой брат имеет ранг 4 или более, бонус к проверкам удваивается.

Оборонительные стойки

Хорошая оборона может быть не менее опасной для противника, нежели любая атака. Оборонительные стойки помогут ослабить воздействие вражеского огня, подавить противника и грамотно отступить, чтобы перегруппироваться и перейти в контратаку. Оборонительные стойки – это отрядные способности, которые оцифровывают эти методы и применяются для защиты ликвидационной команды.

Кодексные оборонительные стойки

Следующие оборонительные стойки доступны космодесантникам из любого ордена.

Ложись!

Действие: Реакция
Стоимость: 1
Поддержание: нет
Эффекты: попав под сильный, точный и эффективный огонь, хорошо обученный отряд знает, что нужно укрыться. Если боевой брат или любой другой боец ликвидационной команды в пределах его радиуса поддержки, был поражен стрелковой атакой, он может потратить Реакцию. При этом боевой брат и все находящиеся в радиусе его поддержки могут немедленно передвинуться на расстояние, не превышающее их бонус Ловкости (в метрах), чтобы найти укрытие. Обратите внимание, что последствия попадания отрабатываются до того, как кто-либо из боевых братьев может двинуться. В случае попадания Короткой или Длинной очереди, только первое попадание отрабатывается до того, как боевые братья двинутся, а остальные – после залегания.

Улучшение: если боевой брат имеет ранг 4 или более, дальность перемещения возрастает до удвоенного бонуса Ловкости.

Окопаться!

Действие: Полное действие
Стоимость: 3
Поддержание: да
Эффекты: против самого опасного оружия, такого как плазменные пушки и мельтаганы, даже космодесантники будут использовать укрытия. Боевой брат может приказать своему отряду найти безопасные огневые позиции. Пока эта способность действует, боевой брат и находящиеся в радиусе его поддержки астартес удваивают очки Брони, предоставляемые любым укрытием (см. стр. 278), которое они в настоящее время занимают. Этот бонус применяется к боевому брату, только пока тот остаётся неподвижным.

Улучшение: если боевой брат имеет ранг 5 или более, то он и члены его отряда, могут передвигаться. Удвоение очков Брони работает на все укрытия, которые они занимают, пока работает эта способность.

Перегруппировка

Действие: Полное
Стоимость: 2
Поддержание: нет
Эффекты: ликвидационная команда всегда сплочена и действует совместно. Потратив Полное действие, боевой брат может приказать отряду перегруппироваться, чтобы позволить себе и находящимся в радиусе его поддержки воинам, двигаться в любом направлении на расстояние, равное их удвоенному бонусу Ловкости (в метрах), как если бы они сделали Полное движение. Кроме того, вражеский Огонь на подавление и Контроль сектора не срабатывают против боевых братьев, движущихся посредством Перегруппировки. Эта способность действует до конца хода боевого брата.

Улучшение: если боевой брат имеет ранг 4 или более, в дополнение к этому свободному движению, боевые братья могут перезарядить любое оружие, которое они в данный миг держат, при условии, что на это потребуется только Полудействие или Свободное действие.

Перехватим огонь!

Действие: Реакция
Стоимость: 2
Поддержание: нет
Эффекты: хорошее построение не только помогает атаковать, но и защищает команду от вражеского огня. Это особенно верно в отношении космических десантников, которые полагаются на свои размеры и броню, позволяющие свысока смотреть на пули, болты и лазразряды. Боевой брат может использовать эту способность всякий раз, когда другой член его команды, находящийся в его радиусе поддержки, получает попадание от Короткой или Длинной очереди и имеет возможность совершить проверку Уклонения, чтобы избежать этой атаки. Попадания при этом делятся поровну между первоначальной целью, боевым братом, что применял способность, и теми, кто его поддерживает, при условии, что атака в принципе могла бы в них попасть. Независимо от количества боевых братьев, перехватывающих огонь, первоначальная цель всегда получает хотя бы одно попадание. Обратите внимание, что боевые братья, перехватывающие огонь, не могут уклоняться от распределённых на них атак.

Улучшение: если боевой брат имеет ранг 4 или более, то и он, и те, кто его поддерживает, могут перехватывать урон и от одиночных выстрелов (например, луча лазпушки или пули снайпера), разделяя урон поровну между участниками.

Разряженный строй

Действие: Полное
Стоимость: 1
Поддержание: да
Эффекты: правильный строй и учёт расстояния между членами отряда очень важны на поле боя, ибо влияют на способность воинов предупреждать друг друга об опасности и защищаться от нападения. Пока эта способность действует, боевой брат и те, кто его поддерживает, могут делиться своими Реакциями. Например, один член ликвидационной команды может отдать свою Реакцию (и сам лишиться её) другому члену команды, который сможет её использовать. Если у космодесантника есть дополнительные реакции (например, за талант Шаг в сторону), он может передавать и их.

Улучшение: если боевой брат имеет ранг 5 или более, в дополнение к способности делиться Реакциями внутри группы, все её члены получают дополнительную Реакцию, которая сохраняется до тех, пока действует эта способность.

Форпост

Действие: Полное
Стоимость: 3
Поддержание: да
Эффекты: иногда отряду космодесантников приходится удерживать позицию любой ценой, загоняя врага в огневые мешки и сдерживая градом болтерных снарядов. Боевой брат может образовать Форпост, назначив в качестве его центра либо самого себя, либо члена своей ликвидационной команды, находящегося в пределах радиуса поддержки. Центр должен оставаться неподвижным. В свой ход центр может назначать товарищам цели, тратя на это Свободное действие или Реакцию. Боевые братья в радиусе поддержки центра (включая его самого) получают +20 к проверкам Дальнего и Ближнего боя против выбранных целей, могут перебрасывать броски урона по ним и тратить свои Реакции на совершение Стандартных атак по целям. Цель остается назначенной до тех пор, пока центр не переместится (при этом способность перестаёт действовать) или не назначит новую цель.

Улучшение: эта способность не может быть улучшена.

Таблица 7-15 Оборонительные стойки орденов

Название	Название	Действие	Стоимость	Поддержание
Чёрные Храмовники	Доспехи веры	Свободное	2	Да
Кровавые Ангелы	Не зная боли	Свободное	3	Нет
Тёмные Ангелы	Недвижимая оборона	Полное	2	Да
Космические Волки	Стайная тактика	Свободное	2	Нет
Штормовые Стражи	Щит и меч	Свободное	2	Да
Ультрадесант	Вдохновляющий клич	Свободное	0	Нет

Орденские оборонительные стойки

Следующие оборонительные стойки доступны только космодесантникам определённых орденов.

Доспехи веры

Орден: Чёрные Храмовники
Действие: Свободное
Стоимость: 2
Поддержание: да
Эффекты: Чёрные Храмовники – одни из самых ревностных и преданных избранников Императора, своей верой подавляющие даже силы Варпа. Боевой брат из ордена Черных Храмовников может укрыть себя и окружающих Доспехами веры, произнося молитвы Императору или распевая боевые гимны. Пока эта способность действует, боевой брат и все в радиусе поддержки, получают бонус +10 ко всем проверкам на сопротивление психосилам и +4 к бонусу Выносливости при расчёте урона от психосил и физических атак существ с особенностью Демон.
Улучшение: если боевой брат имеет ранг 5 или более, бонус к проверкам сопротивления увеличивается до +20, а бонус к бонусу Выносливости до +8.

Не зная боли

Орден: Кровавые Ангелы
Действие: Свободное
Стоимость: 3
Поддержание: нет
Эффекты: Кровавые Ангелы часто не обращают внимания на ранения. До начала своего следующего хода боевой брат и те, кто находится в радиусе его поддержки, используют свою подготовку и пылающую силу воли, чтобы игнорировать раны и сосредоточиться на атаке. Получаемый ими урон, после вычета брони и бонуса Выносливости, уменьшается ещё вдвое (округлять вверх). Увы, ярость боевых братьев такова, что они не могут тратить Реакции на Парирование или Уклонения, и не могут использовать действия без подтипа Атака (см. стр. 266). Эта способность действует до конца хода боевого брата.
Улучшение: если боевой брат имеет ранг 5 или более, ограничения на использование Реакций на Парирование или Уклонения снимаются.

Недвижимая оборона

Орден: Тёмные Ангелы
Действие: Полное
Стоимость: 2
Поддержание: да
Эффекты: Тёмные Ангелы ценят упорство, особенно в битве и редко отступают, даже перед лицом подавляющего превосходства. Пока эта способность действует, а боевой брат и те, кто находится в радиусе его поддержки, остаются неподвижными, они получают +10 ко всем проверкам Дальнего боя, +10 ко всем проверкам Уклонения и дополнительные +4 очка Брони ко всем зонам попадания.
Улучшение: если боевой брат имеет ранг 4 или более, бонус к проверкам Дальнего боя и Уклонения увеличивается до +20.

Стайная тактика

Орден: Космические Волки
Действие: Свободное
Стоимость: 2
Поддержание: нет
Эффекты: Космические Волки прекрасно умеют заманивать противника и отвлекать его в самый важный миг, позволяя другому Космическому Волку без помех нанести удар. Когда космодесантник атакует цель, другой космодесантник в пределах радиуса поддержки может добровольно отказаться от непотраченной Реакции, чтобы отвлечь врага. Если он это сделает, то цель не сможет Уклоняться или Парировать атаки первого космодесантника в этот ход. Это распространяется и на стрелковые атаки и на атаки в ближнем бою.
Улучшение: если боевой брат имеет ранг 3 или более, то броски атаки в ближнем бою против цели, пораженной этой способностью, получают бонус +10.

Щит и меч

Орден: Штормовые Стражи
Действие: Свободное действие
Стоимость: 2
Поддержание: да
Эффекты: штормовые щиты и силовые мечи – излюбленное оружие многих Штормовых Стражей. Этот орден приспособил такую тактику и к другим формам рукопашного боя. Пока эта способность действует, боевой брат и те, кто находится в радиусе его поддержки могут Парировать атаки, направленные против союзников, что находятся в пределах двух метров от них. Кроме того, каждый раз, когда боевой брат, пользующийся этой способностью, получает попадание в ближнем бою, он может потратить Реакцию, чтобы провести Стандартную атаку холодным оружием по существу, которое напало на него.
Улучшение: если боевой брат имеет ранг 5 или более, все охваченные этой способностью, получают бонус +20 к проверкам Парирования.

Вдохновляющий клич

Орден: Ультрадесант
Действие: Свободное действие
Стоимость: 0
Поддержание: нет
Эффекты: Ультрадесантники – прирождённые лидеры и воплощение «Кодекса Астартес». В бою их чистота и естественная властность – это сила, способная сплотить боевых братьев и укрепить их волю к борьбе. Когда боевой брат использует эту способность, он мгновенно восстанавливает количество очков Сплочённости, равное своему бонусу Общительности. Почтение, которое Ультрадесантники питают к своему примарху, и сила воли, необходимая для того, чтобы издать боевой клич, таковы, что боевой брат может использовать эту способность только один раз за игровую встречу.
Улучшение: эта способность не может быть улучшена.

Операции

«Передовой командный центр Тау слишком хорошо защищён для того, чтобы наносить орбитальный удар и слишком глубоко за линией фронта, чтобы бросить против него стигийскую 5-й бронетанковую дивизию. Однако разведка предполагает, что там находится по крайней мере один из этих так называемых «эфирных», координирующий операции с базы, что делает его жизненно важной целью. Рекомендую направить туда имеющуюся в нашем распоряжении ликвидационную команду Караула Смерти и счесть этот вопрос закрытым…»

– верховный тактик Фавий в битве при Кровавой луне

Адептус Астартес – это хирургически точная ударная сила, и те операции, что им поручают, сполна отражают этот статус. Ни один командир и не подумает бросать космодесантников в лобовой штурм или поручать им гарнизонную службу. Столь низменные задачи ложатся на гораздо более многочисленных имперских гвардейцев, а Адептус Астартес сосредоточиваются лишь на специализированных боевых заданиях, имеющих решающее значение для Империума на театре военных действий. Как правило, когда космических десантников зовут помочь имперской военной машине, им ставят грозящие большим риском и требующие высокого мастерства задачи – ликвидировать могущественного вражеского полководца, уничтожить жизненно важное оружие неприятеля или возглавить жестокий и кровавый штурм.

Караул Смерти действует почти таким же образом и существует для выполнения самых сложных боевых задач, которые не по плечу более никому. Но даже по сравнению с большинством орденов астартес, Караул Смерти – это малочисленное и более специализированное формирование, развертывание которого отражает его природу. Как правило, операция Караула Смерти – это действия одной ликвидационной команды (обычно этого достаточно), выполняющей жизненно важную боевую задачу в разгар гораздо более масштабного сражения. Пока основная масса имперских армий сражается за миры и сектора, эти самостоятельные группы астартес движутся сквозь туман войны, невидимые для своих врагов, нанося быстрые и жестокие удары по ключевым целям и прокладывая путь для неуклюжей имперской военной машины.

Операции обеспечивают основу для создания сюжетов и показывают военную природу приключений, что переживают караульные. По сути, операции – это различные виды буквальных операций, на которые отправляются караульные смерти, а значит – и игроки. Поскольку космодесантники – это не авантюристы или бродячие разбойники, их приключения носят военный характер: сокрушение врагов на поле боя и выполнение жизненно важных боевых задач, поставленных командирами. Операция служит шаблоном для приключений и предоставляет мастеру набор препятствий и наград для игроков.

Обзор

Операции делятся на три примерных этапа:

Подготовка

Этот начальный этап обычно происходит перед началом непосредственной игры и отображает собой подготовку караульных к предстоящим испытаниям. На этой стадии боевые братья принимают обеты, выбирают оружие, доспехи и командира.

Вводная: операция начинается с вводного инструктажа, на котором мастер описывает операцию, её цели и сообщает иные сведения, которые сочтёт уместными. Вводная позволяет игрокам получить представление о том, с чем им предстоит столкнуться и что от них требуется. Располагая этими сведениями, они могут достойно подготовиться, выбрав подходящее вооружение и броню или проведя дополнительные тренировки.

Выбор командира: в начале каждой операции игроки должны выбрать боевого брата, который возглавит команду и будет руководить ей до конца боевого задания. Есть несколько способов выбрать командира – решать игрокам. Дело командира – принимать решения в ходе операции. За ним же остаётся последнее слово в том случае, если в ликвидационной команде нет согласия по поводу образа действий. Выбор командира также определяет, какие обеты может принести ликвидационная команда.

Принятие обетов: перед каждой битвой космодесантники принимают обеты своему ордену, своему примарху, Карауду Смерти и Императору. Эта часть подготовки отображает конкретный обет, который ликвидационная команда принимает перед операцией. Караульные могут лишний раз подтвердить верность своим боевым братьям, молиться в святилище Императора или изучать «Кодекс Астартес». Обеты дают как бонус на всю операцию, так и доступ к отрядным способностям.

Выбор оружия: после того, как игроки были проинструктированы, выберут командира и примут обеты, им останется лишь вооружиться. Поскольку снаряжение космодесантника выдаётся орденом, он имеет доступ к огромному спектру самого разрушительного и мощного оружия, известного Империуму. Однако выбор правильного оружия для конкретной задачи остаётся жизненно важной частью операции и может отделить успех от провала.

Свободные приключения

В то время как операции имеют чёткие рамки и основаны на военных действиях и задачах Караула Смерти, некоторым мастерам могут не понравиться столь жёсткие ограничения. По этой причине структура операций намеренно оставлена гибкой и открытой, чтобы её можно было изменить в соответствии с потребностями группы. Членство в Карауле Смерти означает жизнь, посвященную служению Императору и славе на поле битвы, но даже астартес могут переживать самые разные приключения, не связанные с жёсткой военной иерархией. Альтернативные виды приключений и даже кампаний в **Deathwatch** описаны в **главе X «Мастер игры»**.

Исполнение

Этот раздел охватывает собственно операцию и составляет основную часть игры. Завершив подготовку, боевые братья отправляются в пекло и должны выполнить свои задачи, дабы операция увенчалась успехом. Помимо задач, операции также часто обладают осложнениями, которые могут неожиданным образом изменить поле боя.

Первостепенные задачи: ключевые цели, которых команда должна достигнуть, чтобы успешно завершить операцию. Только тогда, когда все первостепенные задачи будут выполнены, операция может считаться успешной. Первостепенными задачами часто становятся уничтожение жизненно важной техники, убийство вражеских командиров, расчистка посадочных зон для последующих волн или иные, не менее крупные задачи.

Второстепенные задачи: не столь жизненно важные, как первостепенные, вторичные задачи всё ещё важны для войн, что ведёт Империум. Выполняя второстепенные задачи, ликвидационная команда обычно закрепляет достигнутый успех, уничтожая, например, не только мощное орбитальное орудие, но и склад боеприпасов к нему. Выполнение как первостепенных, так и второстепенных задач повышает общий успех операции и увеличивает награду.

Третьестепенные (внеплановые) задачи: наряду с первостепенными и второстепенными, многие операции могут ставить перед своими участниками и третьестепенные или внеплановые задачи. Они важные для Империума, но не для успеха конкретной операции. Это может быть убийство офицеров, уничтожение средств связи или захват ценных данных.

Осложнения: ни одна операция никогда не проходит именно так, как ожидают игроки. Осложнения будут всегда, и мастер может использовать их, чтобы изменить поле боя и заставить игроков думать на ходу. Типичные осложнения – ошибка разведки, неверная точка высадки или неисправность оборудования. Осложнения добавляют элемент неизвестности и помогают создать «туман войны», в котором будут плутать игроки.

Награды

Когда операция будет завершена, ликвидационная команда получает вознаграждение за свои усилия – как правило, в виде Опыта и Славы. Награды почти всегда напрямую связаны с успехом команды на поле боя, количеством задач, которые им удалось выполнить, и любыми другими выдающимися усилиями, предпринятыми как командой в целом, так и отдельными боевыми братьями.

ПОДГОТОВКА

"Тот, кто не планирует, планирует проиграть"

– древняя пословица

Первая часть любой операции – это подготовка, что позволяет мастеру рассказать об операции, а игрокам – выполнять определённые действия, что укрепят их решимость и повысят шансы на успех. Все эти действия не нуждаются в отыгрыше – они происходят «за кадром». Если игроки или мастер захотят, они могут расширить любой аспект подготовки и отыграть его через взаимодействие между ликвидационной командой или с Караулом Смерти. Как бы то ни было, мастер должен убедиться, что каждый этап подготовки был завершён, прежде чем боевые братья бросятся в бой.

ВВОДНАЯ

Первым шагом перед началом операции служит вводный инструктаж. Это общий обзор операции с изложением её задач и любых других важных данных, которые будут доступны боевым братьям. Это важно, так как описывает игрокам предстоящие бои и ставит им цели. При составлении вводной, мастер должен с осторожностью делиться сведениями – информация может быть полной и всеобъемлющей или расплывчатой и отрывочной в зависимости от вида операции. В любом случае вводная не обязательно должна быть исчерпывающей, и может свестись к простому «идите туда, убейте тех-то». Важная часть этого шага заключается в том, что вводная даёт игрокам знать, что пришёл приказ, направляющий их выполнять волю Императора и ордена.

Если караульные действуют в отрыве от командования и сами ставят себе задачи (что в полевых условиях случается часто), вводная может быть запросом разведданных. Задачи, что караульные поставили сами себе, могут отыгрываться по тем же принципам, что прямые приказы командира, будь то магистр ордена, инквизитор или другой высокопоставленный член Империума – мастер может точно так же изложить общие сведения об операции и поставить задачи. Игроки должны помнить, что их командир может не знать всего на свете или просто утаивать часть сведений, руководствуясь личными мотивами или стилем командования. Впрочем, готовя вводную, мастер должен проверить, что он всё-таки не забыл два ключевых элемента:

- Какова природа/враг/местоположение операции?
- Каковы известные перво-, второ- и третьестепенные задачи?

ВЫБОР КОМАНДИРА

После того, как природа операции была обозначена, игроки должны выбрать командира своей ликвидационной команды. Он необходим для нормальной работы отряда как эффективной боевой единицы Караула. Также лидер нужен, чтобы принимать решения, когда мнения разделились и сглаживать противоречия, тем самым ускоряя ход игры.

Выбор командира должен зависеть от игроков, и, как правило, каждый игрок должен по очереди сыграть эту роль – таким образом, каждый сможет испытать преимущества и тяготы лидерства, а также почувствовать ответственность, которую оно приносит. Если игроки не могут или не хотят выбирать боевого брата, то каждый игрок должен бросить 1к10 (перебрасывая дубли) и выкинувший больше всего становится командиром.

Также мастер может сам назначить командира (но только в том случае, если игроки не могут выбрать самостоятельно). Это может быть особенно уместно, если природа операции связана со специализацией игрового персонажа (см. **главу II «Специализации»**); например, логично сделать технодесантника командиром операции, вращающейся вокруг древней машины. Нужно лишь помнить (и чётко донести до игроков), что командир не приказывает остальным игрокам, а скорее помогает продвигать игру вперед, когда отряду нужно принять единогласное решение.

Обязанности командира

Бремя лидерства нельзя воспринимать легко. В глазах Караула Смерти именно командир несёт ответственность за успех или неудачу команды и исход операции. Игрок, выбранный главой конкретной операции, имеет две ключевые обязанности:

- Если в какой-то миг ликвидационной команде нужно принять решение о том, как продолжать операцию, и игроки не могут прийти к согласию, то выбирать предстоит командиру. Он должен прислушаться к другим игрокам и принять решение, основываясь на большинстве. Важно помнить – это не означает, что командир имеет право отдавать прямые приказы игрокам. Скорее, он здесь для того, чтобы руководить действиями группы.
- Ответственность за выполнение операции и контакт с Караулом Смерти или командирами других ликвидационных команд ложится на командира. Он становится звеном в цепи командования, которое связывает отряд с остальными имперскими подразделениями на театре военных действий, получая приказы и посылая вокс-сообщения, чтобы оценить успехи отряда на стратегическом уровне.

Преимущества командира

В дополнение к обязанностям, командир полезен тем, что он может улучшать Сплочённость команды, благодаря природной харизме и умению руководить.

Это имеет следующие игромеханические эффекты:

- Лидер может использовать свою Общительность или Командование, чтобы сплотить отряд и снять урон Сплочённости (подробнее об умении Командование и его использовании см. стр. 103).
- Один раз за операцию командир и все боевые братья в пределах его радиуса поддержки (см. стр. 241) могут автоматически войти в режим отряда без необходимости проходить проверку. Это может произойти в начале хода командира за Свободное действие, либо в любой миг за Реакцию.

В дополнение к этим преимуществам мастер может также выдать командиру особое снаряжение или информацию, необходимые именно для этой операции. Так, например, если для выполнения задания требуются специальные коды доступа или экспериментальный ауспик, то такие предметы обычно вручают командиру.

ПРИНЯТИЕ ОБЕТОВ

Адептус Астартес почитают обеты, данные примарху, Императору и своим братьям превыше всего остального в галактике. Такие клятвы доблести – часть жизни боевого брата; их часто приносят накануне битвы. Обеты могут принимать самые разные формы, и разные астартес могут приносить разные клятвы в зависимости от того, на чем сосредоточены.

Прежде чем приступить к операции, игроки могут выбрать один обет для своей ликвидационной команды, который будет действовать в течение всей операции. Все обеты имеют требования к специализации командира. Обет предоставит команде общее преимущество, а также набор отрядных способностей, которые можно будет использовать в ходе игры. В дополнение ко всем кодексным отрядным способностям, ликвидационная команда получает доступ к отрядным способностям того ордена, к которому принадлежит её командир.

Обет Астартес

Верность боевого брата ордену и примарху уступает только его верности Императору. Те, кто служит в Карауле Смерти, ничем не отличаются. Космодесантники учатся разделять эту преданность со своими новообретенными братьями по оружию. Принятие обета Астартес означает изучение «Кодекса Астартес» и обучение командной тактике до тех пор, пока навыки боевого брата не будут отточены до абсолютного совершенства.

Требование: тактический десантник, штурмовой десантник или опустошитель.

Эффект: принимающие этот обет выражают веру в своих боевых братьев и обретают глубокое понимание своей команды. Ликвидационная команда, которая приносит этот обет перед операцией, получает +2 единицы Сплоченности на этой операции.

Способности режима отряда: Тактические манёвры, Болтерный штурм и Разряженный строй.

Обет верности

Верность ордену так же важна, как и верность товарищам. Понимание, что на них можно положиться в бою, что они прикроют спину и поддержат наступление – ключ к силе и эффективности команды. Обет верности – это способ укрепить эту веру в отряде и связь боевого брата с его командой.

Требование: тактический десантник или апотекарий.

Эффект: принимающие обет верности укрепляют узы боевого братства внутри команды. Ликвидационная команда, которая приносит этот обет, получает бонус +1 к испытаниям Сплочённости, а её командир может добавить +10 ко всем проверкам, чтобы противостоять урону Сплочённости.

Способности режима отряда: Разряженный строй, Перегруппировка и Перехватим огонь!.

Обет знания

Знание – это сила, и на поле брани знающий боевой брат может заранее распознать засаду противника, а невежда – попасть в неё. Многие боевые братья изучают врагов Империума, чтобы узнать их сильные и слабые стороны, и использовать их с пользой для себя. Однако враги Империума почти бесконечны, а время боевого брата – отнюдь нет.

Требование: библиарий, технодесантник или апотекарий.

Эффект: приносящие обет знания стараются узнать всё, что могут о своих врагах. Ликвидационная команда, которая приносит этот обет, может выбрать один вид врага (например, орки, тау или тираниды). В ходе операции все члены команды получают +10 к проверкам Дальнего и Ближнего боя против этого выбранного врага, когда атакуют стрелковым или холодным оружием.

Библиарий, который принимает обет знания (или является частью ликвидационной команды, принимающей его), может вместо этого углубиться в изучение своих сил и защитить себя от опасностей Варпа. Это дает библиарию

Таблица 7-16 Обеты

Обет	Требование	Преимущество	Отрядные способности
Обет Астартес	Тактический десантник, Штурмовой десантник или Опустошитель	+2 к Сплочённости	Тактические манёвры, Болтерный штурм, Разряженный строй
Обет верности	Тактический десантник или Апотекарий	+10 ко всем проверкам урона Сплочённости, +1 к испытаниям Сплочённости	Разряженный строй Перегруппировка, Перехватим огонь!
Обет знания	Библиарий, Технодесантник, Апотекарий	+10 к Ближнему и Дальнему бою против выбранного врага или переброс психических феноменов	Ложись!, Окопаться!, Форпост
Обет Императору	Тактический десантник, Библиарий или Апотекарий	+10 к проверкам Силы воли	Кинжальный огонь, Перегруппировка, Форпост
Обет оружия	Опустошитель или Технодесантник	Игнорирование Осечек, переброс подтверждения Праведного гнева	Огневая поддержка, Кинжальный огонь, Истребление танков
Обет славы	Тактический десантник или Штурмовой десантник	+1 очко Славы за выполнение задач	Тактические манёвры, Болтерный штурм, Громовой натиск

возможность перебросить результаты любых бросков по таблице 6-1 «Психические феномены» (см. стр. 212) на протяжении всей операции.

Способности режима отряда: Ложись!, Окопаться! и Форпост.

Обет Императору

Верность боевого брата Императору – жизненно важная часть его существования, ценность, привитая ему с мига посвящения, щит, который вечно с ним. Часто перед битвой космодесантники собираются в посвященном Императору великом храме крепости Караула и подтверждают эти обеты, придавая себе целеустремленности и возобновляя свой пыл.

Требование: тактический десантник, библиарий или апотекарий.

Эффект: приносящие обет Императору перед битвой, проводят долгие часы в молитвах Повелителю Человечества и наполняются праведным рвением. Все члены ликвидационной команды могут добавить +10 к проверкам Силы воли на время операции.

Способности режима отряда: Кинжальный огонь, Перегруппировка и Форпост.

Обет оружия

Космодесантники постоянно тренируются; если астартес не сражается, он готовится к битве. Некоторые боевые братья идут ещё дальше и приносят клятвы оружию и благословляют свои цепные мечи и болтеры, дабы Император осенил их своим гневом, и они не подвели в бою.

Требование: технодесантник или опустошитель.

Эффект: принимающие обет оружия перед битвой молятся над своим оружием и стремятся устранить даже самый маленький элемент случайности в его работе. Ликвидационная команда, которая принимает этот обет, может игнорировать последствия Осечек (см. стр. 281) личного оружия и перебрасывать проверки Ближнего боя чтобы подтвердить Праведный гнев (см. стр. 276) при атаках холодным оружием на протяжении всей операции.

Способности режима отряда: Огневая поддержка, Кинжальный огонь и Истребление танков.

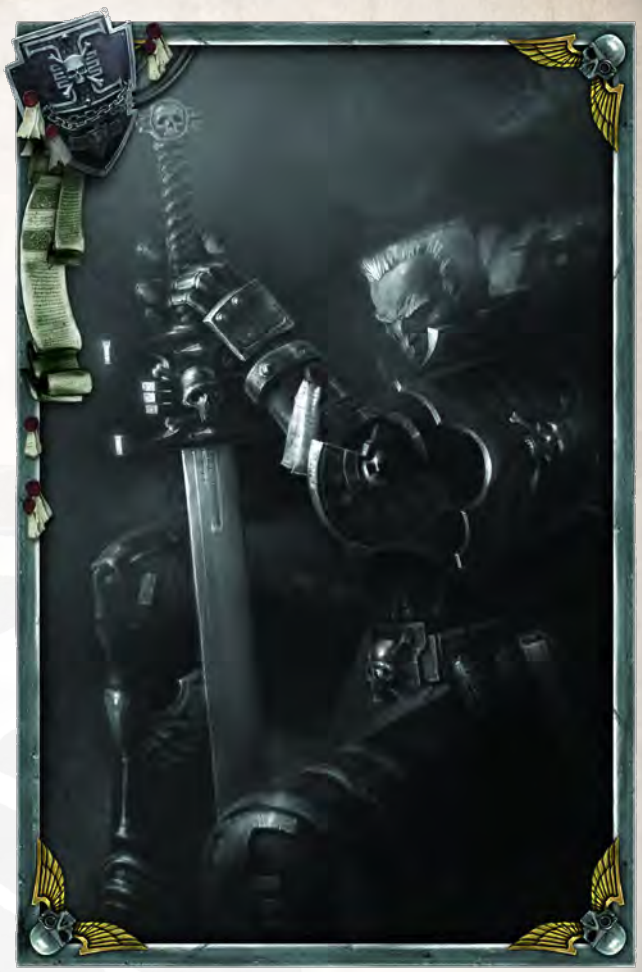
Обет славы

Космодесантники неустанно ищут славы во имя Императора, часто совершая великие подвиги (даже по меркам сверхлюдей-астартес). Они входят в легенды ордена и могут заслужить уважение и признание среди боевых братьев.

Требование: тактический десантник или штурмовой десантник.

Эффект: принимающие обет Славы обещают Императору, ордену, примарху и боевым братьям проявить себя в битве лучше, чем от них ожидают. Все члены ликвидационной команды, которые приносят этот обет, получат дополнительное очко Славы за каждую первостепенную и второстепенную задачу, которую выполняет команда, если они лично участвуют в этом.

Способности режима отряда: Тактические манёвры, Болтерный штурм и Громовой натиск.



ВЫБОР ОРУЖИЯ

Заключительный этап подготовки включает в себя подбор оружия из арсеналов Караула Смерти. Доступность оружия и доспехов зависит от Славы боевого брата и его положения в Карауле Смерти, а количество оружия и доспехов, которые могут быть выбраны для всей ликвидационной команды, зависит от уровня Реквизиции. Подробно Реквизиция описана в главе IX «Мастер игры», а Слава и её влияние на доступ персонажей к оружию и доспехам – в главе V «Арсенал».

ИСПОЛНЕНИЕ

"Они сошли с небес, подобно ангелам смерти, уничтожая всё на своем пути и принося правосудие Императора в этот порочный мир"

– летописец о Великом крестовом походе

ЗАДАЧИ ОПЕРАЦИИ

Все операции имеют одну или несколько задач, которые игроки должны выполнить, чтобы операция увенчалась успехом. Задача – это способ количественно оценить успех и дать игрокам набор чётких целей. Караул Смерти – военная организация, и потому, задачи обычно задаются мастером и передаются персонажам во время вводной. Однако природа войны непостоянна, так что задачи часто могут меняться в ходе боёв, а игроки могут даже придумать свои собственные задачи. Есть три вида задач, которые могут присутствовать в операции – все или выборочно.

Первостепенные

Ключевые задачи, жизненно важные для успеха операции. Если игроки не выполнят первостепенные задачи, то операция провалится. Мастеру лучше сделать эти задачи простыми и подразумевающими несколько способов выполнения. Например, первостепенной задачей может быть уничтожение вражеской базы, а метод её уничтожения остаётся на усмотрение игроков. Игроки должны осознавать, что для успеха операции и получения наград они должны выполнить первостепенные задачи.

Второстепенные

Большинство операций ставят перед караульными дополнительные задачи, связанные с основными и закрепляющие общий успех. Например, если основная задача состоит в уничтожении вражеской базы, то она может сопровождаться вторичной – уничтожить ближайшую посадочную площадку. Как правило, второстепенные задачи проще, но они также требуют определённой смелости и усилий. Хотя выполнение второстепенных задач не влияет на успех или провал операции, они идут ей на пользу и увеличивают награду.

Третьестепенные (внеплановые) задачи

После перво- и второстепенных задач идут третьестепенные или внеплановые задачи. Они не являются задачами в строгом смысле этого слова и не оказывают прямого влияния на успех операции. Тем не менее, они предоставляют ликвидационной команде шанс стяжать больше славы и укрепить своё положение в ордене, доказав мастерство на поле боя. Типичной побочной задачей может быть устранение вражеского командира, склада боеприпасов или освобождение имперских пленников. Во время вводной мастер должен скупо рассказывать о возможных внеплановых задачах, оставляя игрокам возможность находить их самим.

Высадка и эвакуация

То, как ликвидационная команда доберётся до поля боя и как покинет его, зависит от характера операции. Астартес могут высадиться на десантной капсуле с низкой орбиты, броситься в бой с борта «Громового ястреба» или даже отправится в наступление на «Носорогах» или «Лэнд Рейдерах». В конечном счете именно мастер, в роли командира персонажей, решает, как ликвидационная команда попадёт в самое пекло. В определённых обстоятельствах, игроки могут и выбирать. В любом случае сильные и слабые стороны каждого метода могут оказать существенное влияние на успех операции. Например, десантная капсула может доставить ликвидационную команду глубоко в тыл врага, что сразу создаст проблемы с эвакуацией, а прибытие в ходе массированного штурма (возможно, с участием других видов имперских сил) означает, что астартес окажутся в гуще боя с самого начала.

Создаваемые игроками задачи

Ни мастер, ни игроки не должны чувствовать, что задачи операции тверды и незыблемы, а ход операции представляет собой рельсы, с которых не свернуть. Мастер может позволить игрокам придумать свои собственные первостепенные, второстепенные и внеплановые задачи, если их планы и рассуждения хороши. Например, отправляясь уничтожать вражеский космодром, игроки могут решить, что было бы целесообразно заложить взрывчатку в грузовой лихтер, тем самым доставив бомбу в нужное место, то мастер может оформить это в виде задачи. Вместе с тем, мастер должен быть осторожен, чтобы убедиться, что все созданные игроками задачи, остаются в пределах общего характера их операции (например, нападения, захвата плацдарма или освобождения пленных).

ОСЛОЖНЕНИЯ

Ни один план не выдерживает столкновения с врагом, даже для отборных воинов Караула Смерти. Команду могут высадить не там, разведданные – оказаться ложными, а вспомогательные части – не прибыть. Осложнения – это способы, с помощью которых мастер может вывести игроков из равновесия и сделать операцию более интересной, добавив своего рода «туман войны». Осложнения не только вынуждают игроков приспосабливаться к обстоятельствам и думать прямо во время боя, но и увеличивают сложность операции и, как следствие, награды, которые игроки получают за её выполнение. Вот десять типичных осложнений, которые мастер может использовать для изменения операций, хотя он волен придумывать новые Если вам требуется определенная степень случайности, мастер может бросить кость по **таблице 7-17 «Осложнения»**, чтобы увидеть, что пошло не так.

Дурное начало

Некоторые операции почти мгновенно встают на грань провала, будто само начинание было проклято. Один из членов ликвидационной команды был ранен во время высадки – например, в результате неудачной посадки десантной капсулы или наступив на мину при выходе из «Носорога». Мастер должен потребовать от всех игроков броска 1к10. Игрок с самым низким результатом получает 1к5 очков Критического урона (не уменьшаемого Бронёй или бонусом Выносливости) в случайную зону попадания. Если наименьший результат выпал у нескольких игроков сразу, ранение получают все.

Ошибка разведки

Зачастую разведданные Империума бывают попросту неверны. Командиры основывают свои решения на голословной информации и посылают солдат расплачиваться за собственное невежество. Хотя Караул Смерти более осторожен, чем большинство воинов Императора, и у него бывают ошибки. Мастер должен изменить одну из первостепенных или второстепенных задач без ведома игроков. Это изменение должно быстро стать очевидным – например, ликвидационная команда прибывает разрушить мост и обнаруживает, что его не существует. Затем игроки должны понять, что им делать теперь и сделать это.

Изоляция

Как это часто бывает в хаосе войны, части, ведущие наступление, могут обнаружить, что линия фронта внезапно сдвинулась, и линии снабжения перерезаны. С этим осложнением любые резервы или внешняя поддержка становятся недоступны. Это может выражаться в том, что вокс-каналы были заглушены или орбитальная оборонительная платформа подверглась нападению и не может помочь.

Дружественный огонь

Во время выполнения задания ликвидационная команда попадает под случайный обстрел союзников или сами союзники по ошибке принимают её за врагов. Эта атака может произойти в любое время – обычно усердствуют артиллеристы или орудия орбитальных платформ. Мастер должен потребовать от всех игроков броска 1к10. Те, кто выкинул нечётное число, попадают под дружественный огонь и должны пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или получить 2к10 единиц Энергетического урона, от которого не спасает броня.

Сбой в снабжении

Космодесантник может полагаться на своё оружие и броню в бою, но иногда логистические ограничения делают запасы очень скудными. Для этой операции команда получает всего по два магазина на каждое стрелковое оружие. Боевые братья должны будут рассчитывать каждый выстрел и выполнить задачи до того, как останутся без патронов.

Таблица 7-17 Осложнения

Бросок 1к10	Осложнение
1	Дурное начало
2	Ошибка разведки
3	Изоляция
4	Дружественный огонь
5	Сбой в снабжении
6	Ошибочная высадка
7	Гонка со временем
8	Соперничество
9	Они ждали нас...
10	Неожиданный враг

Ошибочная высадка

Ликвидационная команда высаживается в неправильной точке – виной тому может быть яростный огонь врага или тактическая ошибка. Команда должна найти способ быстро преодолеть нужное расстояние или попытаться поразить более близкую цель. Мастер должен бросить 2к10 (или 5к10, если караульные прибыли на десантной капсуле), чтобы определить, на сколько километров команда отклонилась от основной цели.

Гонка со временем

Как правило, все операции имеют определённые временные рамки. Но в некоторых время становится критически важным. По какой-то причине эта операция должна быть завершена в очень сжатые сроки. Возможно, корабль выходит на позицию для стрельбы по передовой имперской базе или враг отступает, забирая с собой жизненно важные припасы. Мастер должен сделать бросок 2к10 и умножить результат на 10. Это количество минут, за которое команда должна завершить операцию. Поскольку это игровое, а не реальное время, мастер должен сохранять гибкость, позволяя игрокам планировать и готовиться.

Соперничество

Даже в рядах Караула Смерти иногда побуждается старое соперничество орденов и примархов. Это может привести к конкуренции между ликвидационными командами и даже боевыми братьями. На этой операции такое соперничество вспыхнуло либо внутри команды игроков, либо с другой командой. Рекомендуется поощрять отыгрыш роли. На время этой операции Сплочённость команды уменьшается на -2.

Проблемы лидерства

Если командир ликвидационной команды убит или иным образом вышел из игры (например, попал в плен или потерял сознание), группа должна выбрать нового. Однако в этом случае новый обет не приносится, и группа по-прежнему остается связана первоначальным. На усмотрение мастера обстоятельства могут позволить группе принять новый обет уже во время операции.

Они ждали нас...

Иногда разведка противника бывает лучше, чем у ликвидационной команды, так что та может попасть в ловушку. Любой шанс нанести по противнику внезапный удар (если он существует) теряется, а попытки действовать скрытно (использовать умения Скрытность или Бесшумный шаг) получают дополнительный штраф -20 из-за бдительности противника. Наконец, готовность противника означает, что в ходе этой операции он может прибавлять +2 ко всем своим броскам Инициативы.

Неожиданный враг

Могущественные враги часто ухитряются скрываться в рядах своих прислужников и ускользать от внимания разведки Империума. Мастер должен добавить дополнительного сильного противника, с которым братья точно столкнутся, выполняя первостепенную задачу. Отличным вариантом такого врага станут демонхосты, тиранидские ликторы и другие противники, которых трудно обнаружить.

Тайна ордена

В любой операции Караула Смерти всё может пойти не по плану (даже для могучих космических десантников!).

Мастер может сделать «Тайну ордена» осложнением операции, заменив ею результат «Дурное начало» или выбрав по общим правилам. Если это осложнение выбрано для задание волей мастера, Сплочённость ликвидационной команды уменьшается на 2 (или даже больше). Это оцифровывает недоверие, непонимание, секретность и, возможно, даже некоторые внезапные исчезновения конкретного космического десантника. Однако мастер может награждать игроков дополнительными очками Сплочённости, если ликвидационная команда будет успешно решать такие проблемы.

Награды

"Пасть в бою и обрести вечную славу – вот величайший дар, который когда-либо давал Император"

– эпитафия на Гробнице шипов

Награда боевого брата – не тронные золотые, но слава, ибо его единственная цель – служить Императору. Победа в бою и совершенствование своего искусства – вот всё, чего просит астартес.

Опыт

Основная награда за успех операции – это очки Опыта. Опыт позволяет боевому брату расти в ранге и становиться более могущественным, обучаясь новым умениям и талантам. Количество Опыта, которое получает ликвидационная команда за выполнение операции, зависит от того, сколько задач они смогли исполнить, а также от выдающихся ратных подвигов или храбрости.

Сколько Опыта стоит выдавать и за какие задачи, подробно описано на стр. 262.

Слава

Помимо Опыта, каждая успешная операция может принести боевым братьям Славу. Слава – это мера положения космодесантника в Карауле Смерти и уважения, что оказывают ему соратники. Слава важна для получения определенных почестей и специфических способностей Караула Смерти, а также определения того, какие виды оружия и доспехов доступны боевому брату.

Сколько Славы стоит выдавать и за какие достижения, подробно описано на стр. 262.

VIII

БОЙ

ИНИЦИАТИВА

•

ДЕЙСТВИЯ

•

АТАКА

•

РАНЕНИЯ

•

КРИТИЧЕСКИЙ УРОН

Глава VIII: Бой

"Ничто во всей галактике не сравнится с выстрелом из болтера"

– Векс Харгот, мастер оружия

Со всех сторон Империум осаждают бессчётные враги: ненасытные ксеносы, кровожадные демоны и фанатичные предатели, что равно хотят смерти Императора и всех, кто присягнул ему. Будучи членами Караула Смерти, игровые персонажи стоят на передовой войны против таких врагов, борясь за выживание и принося славу и честь своему ордену. Это означает сражения... много сражений.

Эта глава описывает структуру боя и ранений в **Deathwatch**. Поскольку любая ликвидационная команда рано или поздно вступит в бой, правила этой главы охватывают основную часть любой игры в **Deathwatch**.

Структурированное и повествовательное время

В **Deathwatch** ход времени гибок и оставлен на усмотрение мастера, который в своих решениях может исходить из потребностей истории и решений, что принимают персонажи. Иногда нет нужды считать каждую секунду – тогда применяется повествовательное время. В иных обстоятельствах, особенно в бою, где необходим более точный учёт времени, мастеру следует использовать структурированное время.

Повествовательное время

Многие обстоятельства в **Deathwatch** не требуют точного учёта времени. Обычно достаточно знать, что определённое действие занимает «пару минут», или «около часа», или «несколько недель», или что-то в этом духе. Как правило, повествовательное время используется вне боя и в тех обстоятельствах, где точный порядок действий не важен.

Структурированное время

В отличие от абстрактного повествовательного времени, структурированное нужно для отыгрыша сложных событий – таких как бой, где на счету каждая секунда, а порядок, в котором выполняются действия, критичен. Структурированное время делится на раунды, ходы и действия.

Раунды

Сцена разбивается на раунды, в течение каждого из которых каждый персонаж имеет возможность сделать ход. Предполагается, что все персонажи действуют более или менее одновременно, поэтому раунд всегда длится около пяти секунд, независимо от того, сколько в нём участвует персонажей.

Ходы

Каждый задействованный в сцене персонаж совершает один ход каждый раунд. Во время своего хода персонаж имеет возможность совершить одно или несколько действий. Хотя в течение раунда все персонажи действуют практически одновременно, персонажи совершают ходы в определённом порядке, известном как порядок Инициативы (см. стр. 265).

Действия

Во время своего хода персонаж имеет возможность совершить одно или несколько действий. Последовательность нескольких действий, предпринятых персонажем в один ход, может иметь значение или быть совершенно неважной. Например, персонаж может вытащить пистолет, а затем пройти несколько метров или сначала переместиться, а затем вытащить оружие – исход не изменится. Однако, если тот же персонаж желает выстрелить из пистолета, то, очевидно, его нужно сначала достать! Действия подробно описаны на странице 268.

Обзор боя

Бой обычно протекает в структурированном времени, разделённом на раунды, ходы и действия. Каждый персонаж, включая НИП, может совершить один ход в раунд. Порядок, в котором предпринимаются ходы, зависит от Инициативы. Когда начинается новый бой, используйте описанные ниже шаги для того, чтобы определить, что происходит.

Шаг 1: Ошеломление

В начале боя мастер определяет, не был ли кто-то из персонажей Ошеломлён. Это может случиться только в начале боя, и может отгреметь немало боёв, где Ошеломление никого не затронет. Ошеломлённый персонаж теряет свой ход во время первого раунда боя – враги застали его врасплох. Если никто не был Ошеломлён, то переходите к шагу 2.

Шаг 2: Бросок Инициативы

В начале первого раунда каждый персонаж делает бросок Инициативы. Каждый персонаж бросает 1к10 и добавляет к результату свой бонус Ловкости (количество десятков в характеристике Ловкость). Результат броска действует на все последующие раунды боя.

Шаг 3: Определение порядка Инициативы

Мастер выстраивает в порядке убывания все результаты бросков Инициативы, включая сделанные за НИП. Это порядок, в котором персонажи будут совершать свои ходы во время каждого раунда боя.

Шаг 4: Ходы участников боя

Каждый персонаж, начиная со стоящего на верхней позиции порядка Инициативы, делает ход. Персонажа, чей ход идёт в данный момент, называют активным персонажем. Во время своего хода активный персонаж может совершить одно или несколько действий. Когда его действия завершаются, активным становится следующий персонаж, и так далее.

Шаг 5: Конец раунда

Когда все персонажи завершили ходы, раунд заканчивается. Действие любого длительного эффекта, действующего «до конца раунда», завершается.

Шаг 6: Повторите шаги 4-5, если необходимо

Продолжайте разыгрывать последующие раунды, пока не завершится бой или то событие, которое запустило переход из повествовательного времени в структурированное.

ОШЕЛОМЛЕНИЕ

Ошеломление действует только в начале боя. Решение о том, будет ли кто-то из участников Ошеломлён, остаётся на усмотрение мастера, основанном на обстоятельствах и действиях участников, что привели к столкновению. Мастеру следует принять во внимание следующее:

- Прячется ли кто-то? Успешное использование умения Скрытность до начала боя может означать, что некоторые участники спрятались. Очень осторожные персонажи могут противостоять этому с помощью проверки Бдительности.
- Кто-то крадётся? Успешное использование умения Бесшумный шаг может позволить некоторым персонажам устроить засаду. И снова, осторожные противники прибегнуть к проверке Бдительности.
- Может ли что-либо скрыть приближение атакующих? Это может быть всё, что угодно: от проливного дождя и завывания двигателей, до взрывов неподалёку.
- Есть ли какие-то отвлекающие факторы? Возможно, происходит что-то, способное отвлечь внимание. Культист может быть так поглощён речами проповедника, что не услышит, как подбираются враги.

Подумав об этом, мастер должен решить, кто из участников боя Ошеломлён. Обычно атака становится внезапной для одной из сторон, но бывают и исключения. Так, мутанты могут легко застать врасплох отряд зелёных гвардейцев, но не их бдительного комиссара. Если Ошеломлённых нет, продолжайте бой как обычно.

Ошеломлённый персонаж теряет свой ход в первый раунд. Он не может делать ничего, кроме как стоять в недоумении. Более того, неошеломлённые персонажи получают бонус +30 к проверкам Ближнего или Дальнего боя при атаке Ошеломлённой цели. После завершения раунда Ошеломления, все Ошеломлённые персонажи приходят в себя и могут действовать как обычно. Все участники делают бросок Инициативы, и бой продолжается по нормальным правилам.

Пример

Возвращаясь к своей ликвидационной команде, Хельгат замечает большой выводок термагантов, прочесывающих местность в поисках биомассы. Вместо того чтобы ждать, пока твари заметят его, он решает устроить засаду. Найдя невысокий подъём на пути термагантов, Хельгат прячется, используя своё умение Скрытность. Затем мастер делает проверку Бдительности для термагантов, которому противостоит Скрытность Хельгата, который и выигрывает. Мастер постановляет, что все термаганты Ошеломлены, что даёт Хельгату один раунд, в течение которого он может предпринимать любые боевые действия. Кроме того, все проверки Ближнего или Дальнего боя, которые он предпримет, чтобы атаковать термагантов, получают бонус +30. После того, как раунд Ошеломления закончен, все участники боя, включая Хельгата, делают бросок Инициативы.

ИНИЦИАТИВА

Значение Инициативы определяет порядок действий участников внутри раунда. Чтобы определить Инициативу, бросьте 1к10 и прибавьте к выпавшему числу бонус Ловкости игрового персонажа или НИП. Бросок за НИП и существ совершает мастер. Для пущей простоты рекомендуется совершить один бросок Инициативы за группу похожих НИП.

Пример

Хельгат, Мирдор и Калад – воины ликвидационной команды Караула Смерти, на которой только что набросились четыре тиранида-воина. Три игрока, управляющие боевыми

братьями, определяют Инициативу своих героев – каждый совершает бросок 1к10 и прибавляет бонус Ловкости своего космодесантника. Хельгат получает Инициативу 8, Мирдор – также 8, а Калад – 11. Поскольку все четыре тиранида-воина имеют одинаковые характеристики, мастер делает один бросок Инициативы для всех и получает 9. После того как каждый участник (или группа участников) боя определит свою инициативу, мастер составляет список и расставляет их по порядку, от самого высокого до самого низкого. Это называется порядком Инициативы, в котором бойцы действуют в каждом раунде, пока бой не закончится

Определив Инициативу каждого участника (или группы участников), мастер записывает значения и размещает участников в порядке убывания Инициативы. Этот список и есть «порядок Инициативы» и именно по нему сражающиеся будут действовать до конца боя.

Пример

Используя Инициативу из предыдущего примера, мастер расставляет участников по порядку. Калад (Инициатива 11) действует первым, затем все воины-тираниды (9). Хельгат и Мирдор идут вровень (8), но у Хельгата бонус Ловкости выше, так что Мирдор ходит последним.

Если несколько персонажей имеют одно значение Инициативы, первым действует тот, у кого выше Ловкость. Если и Ловкость одинакова, бросайте к10 – у кого больше, тот и ходит первый. Большая часть боёв длится несколько раундов, но Инициатива определяется только один раз, в начале сражения. После этого Инициатива, как правило, не меняется. Если к бою присоединились новые участники, просто определите их Инициативу и поставьте на нужное место в порядке Инициативы.

ДЕЙСТВИЯ

Во время любого обычного раунда каждый персонаж может совершить ход. Во время хода персонаж может выполнить одно или несколько действий. В **Deathwatch** есть пять типов действий и у каждого действия есть один или несколько подтипов.

Типы действий

Каждое действие относится к одному из следующих типов: Полное действие, Полудействие, Реакция, Свободное действие и Длительное действие.

Полные действия

Совершение Полного действия требует всего внимания персонажа. Если персонаж совершил одно Полное действие в свой ход, он не может больше выполнить ни одного Полудействия. Пример Полного действия – взять противника в Захват.

Полудействия

Полудействие предельно просто; оно требует некоторых усилий или концентрации, но не так много, чтобы занять полный ход. Во время своего хода, вместо Полного действия, персонаж может выполнить два разных Полудействия и не может – два одинаковых. Подготовка оружия или Стандартная атака – вот примеры Полудействий.

Реакции

Реакция – это особое действие, проведённое в ответ на какое-то событие – например, атаку. Персонаж получает одну Реакцию каждый раунд. Её можно использовать только вне своего хода. Например, проверка Уклонения или Парирования совершается за Реакцию.

Свободные действия

Свободное действие занимает лишь мгновение и не требует от персонажа значительных усилий. Свободное действие может быть выполнено в дополнение к другому действию во время хода персонажа, и жёсткого ограничения на количество Свободных действий нет. Мастер, полагаясь на здравый смысл, может установить разумные пределы того, что можно сделать за пару секунд. Бросить предмет, сказать пару слов – вот примеры Свободных действий.

Длительные действия

Для завершения некоторых действий требуется больше одного раунда. Если персонаж начал Длительное действие, считается, что он работает над ним столько, сколько это необходимо. Если персонаж отменяет Длительное действие, или если его прерывают, весь прогресс теряется.

Пример

Опустошителю Атахасу необходимо перезарядить свою мельту в разгар боя. Время перезарядки мельты – два Полных действия. В свой ход Атахас кричит соратникам, чтобы они его прикрыли (Свободное действие) и объявляет Перезарядку за Полное действие. На свой следующий ход, он завершает перезарядку, потратив ещё одно Полное действие. Если бы он бросил перезарядку после первого раунда, Длительное действие бы прервалось, и его пришлось бы начинать заново.

Подтипы действий

В дополнение к типам, каждое действие также принадлежит к одному или нескольким подтипам. Подтипы не делают ничего сами по себе, лишь помогают определить, что персонаж может, а что не может делать в некоторых особых обстоятельствах. Например, Обездвиженный персонаж не может исполнять действия с подтипом "Передвижение".

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Во время своего хода, персонаж может выполнить одно Полное действие, или два разных Полудействия. Например, персонаж может совершить Натиск (Полное действие), или прицелиться и выстрелить (два Полудействия). Важно помнить, что раунд длится всего пару секунд, так что ход персонажа занимает не больше нескольких мгновений.

Совершая любое действие, персонаж может произнести пару фраз, отпустить шутку, издать боевой клич или так далее – такие выкрики считаются Свободными действиями. То, что игрок может сказать за это время, остаётся на усмотрение мастера. Краткое замечание, обращённое к соратнику или оскорбление – к врагу, всегда уместны, но перечисление всех подробностей семи своих смертельных дуэлей одновременно со взмахами силового меча – это явно не то, что можно успеть за Свободное действие.

Большинство действий начинаются и завершаются во время хода активного персонажа. Например, персонаж не может начать Натиск в один ход и закончить в следующий – он совершает полный Натиск, который считается Полным действием, в один свой ход. Но есть два важных исключения: Реакции всегда совершаются вне хода реагирующего персонажа, а Длительные действия всегда занимает более одного раунда

Таблица 8-1 Боевые действия

Действие	Тип	Подтип (ы)	Описание
Атака всеми силами	Полн	Атака, Рукопашное	+20 к ББ, после этого нельзя Уклоняться или Парировать
Бег	Полн	Передвижение	Утроенное движение, враги получают -20 к ДБ и +20 к ББ
Выжидание	Полу	Разное	Перед следующим ходом можно совершить Полудействие
Выход из боя	Полн	Передвижение	Отступление из рукопашной и перемещение
Движение	Полу/Полн	Передвижение	Обычное передвижение за Полудействие или удвоенное движение за Полное действие
Длинная очередь	Полн	Атака, Стрелковое	+20 к ДБ, одно попадание за каждую степень успеха
Захват	Полу/Полн	Атака, Рукопашное	Воздействие на захваченного противника или попытка вырваться из Захвата
Защитная стойка	Полн	Концентрация, Рукопашное	Дополнительная Реакция противник получает штраф -20 к ББ.
Использование Варпа	Различное	Концентрация	Сотворение психосилы
Использование умения	Различное	Разное	Персонаж использует умение
Контроль сектора	Полн	Атака, Концентрация, Стрелковое	Контроль определённой зоны и готовность стрелять по попавшим туда врагам, -20 к ДБ
Короткая очередь	Полн	Атака, Стрелковое	+10 к ДБ, дополнительное попадание за каждые две степени успеха
Манёвр	Полу	Рукопашное, Передвижение	Встречная проверка ББ, если персонаж выигрывает, противник перемещается на один метр.
Множественные атаки	Полн	Атака, Рукопашная или Стрелковое	Использование Быстрой или Молниеносной атаки
Натиск	Полн	Атака, Рукопашное, Передвижение	Движение не менее чем на 4 метра, +10 к ББ
Оглушение	Полн	Атака, Рукопашное	Попытка оглушить противника
Огонь на подавление	Полн	Атака, Стрелковое	Загнать противника в укрытие, -20 к ДБ
Осторожная атака	Полн	Концентрация, Рукопашное, Стрелковое	-10 к ББ, +10 к Парированию и Уклонению
Парирование	Реакция	Рукопашное	Проверка ББ, чтобы избежать атаки
Перезарядка	Различное	Разное	Перезарядка стрелкового оружия
Подготовка	Полу	Разное	Подготовка оружия или предмета
Подъём на ноги/ Оседлание	Полу	Передвижение	Забраться на животное или сесть в транспорт
Прицеливание	Полу/Полн	Концентрация	+10 к попаданию за Полудействие или +20 за Полное следующей атаки персонажа или его атака попадает в указанную зону цели
Прыжок	Полн	Передвижение	Вертикальный или горизонтальный прыжок
Сбивание с ног	Полу	Атака, Рукопашное	Попытка сбить противника с ног
Стандартная атака	Полу	Атака, Рукопашное или Стрелковое	Удар в ближнем бою или выстрел
Тактическое перемещение	Полн	Концентрация, Передвижение	Движения из укрытия в укрытие
Точечная атака	Полн	Атака, Концентрация, Рукопашная или Стрелковое	Атака в конкретную зону цели со штрафом -20 к ББ или ДБ
Уклонение	Реакция	Передвижение	Проверка Уклонения для избежания попадания
Установка тяжёлого оружия	Полу	Разное	Подготовка тяжёлого оружия к стрельбе
Финт		Рукопашное	Встречная проверка ББ, если персонаж выигрывает, от его следующей атаки нельзя Уклониться или Парировать

ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Ниже описаны действия, что игроки могут совершать в бою.

АТАКА ВСЕМИ СИЛАМИ

All Out Attack

Тип: Полное действие

Подтип: атака, рукопашное

Рискуя собственной безопасностью, персонаж обрушивает на врага яростный удар. Он совершает одну атаку в ближнем бою с бонусом +30 к Ближнему бою, но до начала своего следующего хода не может Уклоняться или Парировать.

БЕГ

Run

Тип: Полное действие

Подтип: передвижение

Активный персонаж бежит, покрывая расстояние, равную скорости его Бега (см. **таблицу 7-4 «Движение»**, стр. 232). В персонажа труднее попасть огнём стрелкового оружия, но легче поразить ударом клинка или кулака. До начала следующего хода персонажа стрелковые атаки, проводимые по нему, получают штраф -20 к проверке Дальнего боя, но атаки в ближнем бою получают бонус +20 к проверкам Ближнего боя.

ВЫЖИДАНИЕ

Delay

Тип: Полудействие

Подтип: разное

Вместо того чтобы действовать немедленно, персонаж ждёт подходящей возможности. Когда персонаж заявляет это действие, его ход заканчивается, но он получает Полудействие, которое может использовать в дальнейшем. В любой миг до начала своего следующего хода, персонаж может совершить отложенное полудействие. Если оно не будет использовано до начала следующего хода персонажа, оно потеряется. Если два или более персонажа пытаются исполнить отложенное действие одновременно, они должны пройти встречную проверку Ловкости, которая определит, кто ходит первым.

Пример

По порядку Инициативы наступает ход Хельгата, и он хочет выстрелить в ликтора, который сейчас удерживает в Захвате его боевого брата, Мирдора. Если Хельгат выстрелит, то получит штраф -20 к проверке Дальнего боя за стрельбу по участникам рукопашного боя. Хельгат полагает, что у Мирдора на следующем своем ходу есть неплохой шанс вырваться из Захвата – так что он решает отложить стрельбу – это занимает Полудействие и завершает его ход. Позже, в том же раунде, наступает ход Мирдора. Он освобождается из Захвата и отходит от мутанта – это как раз то, на что надеялся Хельгат. Теперь он исполняет своё отложенное действие, и так как у него есть только Полудействие, он выбирает Стандартную атаку и стреляет в мерзкого ксеноса.

Боевые условности

Бои в **Deathwatch** быстры и яростны – они созданы так, чтобы игроки не увязали в мелочах. Отыгранные по ним сражения несколько отклоняются от реальности, и вам необходимо помнить о некоторых условностях и допущениях. Одно из таковых состоит в том, что почти все участники хотя бы немного заботятся о своей безопасности и, для того, чтобы избежать атаки или занять более выгодную боевую позицию, они постоянно движутся, уклоняются и уворачиваются. С учётом этого, сложность для всех боевых проверок, по умолчанию – **серьёзная (+0)**, если специальное правило не утверждает другого.

ВЫХОД ИЗ БОЯ

Disengage

Тип: Полное действие

Подтип: передвижение

Персонаж вырывается из рукопашного боя и может оторваться от врага на расстояние своего Полудвижения. Противники, сражавшиеся с персонажем, не получают свободную атаку. Подробнее об это см. врезку **«Бегство и выход из ближнего боя»**.

ДВИЖЕНИЕ

Move

Тип: Полудействие или Полное действие

Подтип: передвижение

Активный персонаж может потратить Полудействие и передвинуться на число метров, равное его бонусу Ловкости. За Полное действие он может удвоить это расстояние. Если активный персонаж заканчивает движение вплотную к противнику, он может Вовлечь его в ближний бой. Если активный персонаж отодвигается от противника, с которым он был Вовлечён в ближний бой, этот противник может совершить Стандартную атаку против активного персонажа.

ДЛИННАЯ ОЧЕРЕДЬ

Full Auto Burst

Тип: Полное действие

Подтип: атака, стрелковое

Персонаж выпускает в своих врагов ревущую очередь автоматического огня. Для совершения этого действия, атакующий должен держать оружие, способное вести огонь Длинными очередями. Если у персонажа в каждой руке по пистолету, способному вести автоматический огонь, то, используя это действие, он может стрелять из обоих (см. раздел **«Бой двумя руками»**, стр. 277).

Атакующий совершает проверку Дальнего боя с бонусом +20. Результат броска между 94 и 00 означает, что оружие дало Осечку. Успех, как и обычно, означает попадание. Более того, каждая степень успеха приносит дополнительное попадание. Число дополнительных попаданий, нанесенных таким образом, не может превышать Скорострельность оружия в режиме Длинной очереди. Дополнительные попадания могут быть распределены на первоначальную цель или любую другую в пределах двух метров, если ни по одной из них попасть не труднее, чем по изначальной.

Если дополнительные попадания приходятся по той же цели, используйте **таблицу 8-2 «Множественные попадания»**, чтобы определить дополнительные зоны попадания. Помните, что первоначальная зона попадания определяется путём перестановки чисел, выпавших в броске костей (см. раздел «Атака», стр. 275). Персонаж, стреляющий Длинной очередью из пистолета или Лёгкого оружия, может одновременно передвинуться на дистанцию равную его бонусу Ловкости в метрах. Однако в таком случае, он не получает бонуса к проверке Дальнего боя, а вместо него получает штраф -10.

Пример

Брат Техок стреляет Длинной очередью из своего штормболтера в наступающего космодесантника Хаоса. Скорострельность штормболтера при Длинной очереди равна 4, так что, независимо от того, что ещё может случиться, Техок потратит четыре патрона. Дальний бой Техока равен 45, за стрельбу Длинной очередью он получает бонус +20, что даёт общий модифицированный показатель 65. Он выбрасывает 32 в проверке Дальнего боя – это три степени успеха (65, 55, 45, 35), т. е. Техок попадает четыре раза. Первое попадание поражает левую руку предателя (игрок определяет это, поменяв местами числа в броске на попадание – 32 становится 23 – и сверив результат с таблицей) **Таблица 8-2 «Множественные попадания»** показывает, что второе попадание также поражает руку, третье попадает в корпус, а четвёртое приходится по голове. После этого Техоку необходимо сделать четыре броска на урон, по одному за каждое попадание.

Если у оружия есть свойство Разлёт, и из него стреляют Длинной очередью в Упор, то дополнительные повреждения наносятся и от Разлёта, и от Длинной очереди, но считаются эти попадания раздельно.

Пример

Хельгат стреляет по генокраду, находящемуся на расстоянии Стрельбы в упор, Длинной очередью из модифицированного боевого дробовика Астартес. Скорострельность боевого дробовика в режиме Длинной очереди равна 4. Дальний бой Хельгата равен 38, за стрельбу Длинной Очередью, он получает бонус +20, за Стрельбу в упор – ещё +30 за стрельбу в упор, а поскольку он не умеет толком обращаться с таким оружием, то получает и штраф -20. Итоговый показатель для этой проверки равен 68. В своей проверке Дальнего боя Хельгат выбросил 37 – это три степени успеха (58, 48, 38). Один раз он попадает по генокраду, потому что успешно прошел проверку, и ещё три раза, так как получил три степени успеха. Более того, при стрельбе в Упор, свойство Разлёт даёт дополнительное попадание за каждые две степени успеха, и это означает, что Хельгат наносит ещё одно дополнительное попадание, и их общее число возрастает до пяти. Если Хельгату повезёт, этого хватит, чтобы сокрушить тварь.

Бегство и выход из ближнего боя

Иногда лучшее решение в бою – это бежать, забыв обо всём. Персонаж может убежать от врага по собственному желанию или под воздействием Страха, психосилы или какого-то иного эффекта. Если персонаж сам решил бежать, он может использовать любое из следующих действий: «Выход из боя», «Движение» или «Бег». Если персонаж бежит против своей воли, он может совершить только действие «Бег». Если персонаж вовлечён в рукопашный бой с одним или более противниками, и убегает, не используя действие «Выход из боя», каждый из противников получает право провести Стандартную атаку против убегающего персонажа. Такая атака осуществляется в дополнение к любой другой атаке, которую сражающийся получает в свой ход.

Захват

Grapple

Тип: Полудействие или Полное действие

Подтип: атака, рукопашное

Это действие используется только тогда, когда персонаж уже вовлечён в Захват. О том, как начать Захват, рассказано в разделе **«Проведение Захвата»** на странице 277. Если активный персонаж контролирует Захват, то для того, чтобы удержать его, он должен совершить «Захват» как Полное действие в свой ход. Если он этого не сделает, то Захват немедленно завершится. Заявив «Захват», контролирующий его персонаж может выбрать одно из описанных ниже действий.

Возможности контролирующего Захват

- **Ранить противника:** контролирующий Захват может попытаться причинить врагу урон за счёт грубой силы, пройдя **Встречную проверку Силы** против жертвы Захвата. Если активный персонаж выигрывает, он наносит обычный урон от атаки без оружия (1к5-3+БС) в Корпус противнику и причиняет один уровень Усталости. Если жертва захвата выигрывает встречную проверку Силы, урон не наносится, но захваченный всё ещё остаётся в Захвате. К этой проверке могут применяться бонусы за Помощь.
- **Бросить противника:** контролирующий Захват может попытаться повалить врага на землю, пройдя Встречную проверку Силы. К этой проверке могут применяться бонусы за Помощь. Если активный персонаж выигрывает, жертва Захвата будет Сбита с ног.
- **Толкнуть противника**: контролирующий Захват может попытаться принудить свою жертву

Таблица 8-2: Множественные попадания

Первое попадание	Второе попадание	Третье попадание	Четвёртое попадание	Пятое попадание	Последующие попадания
Голова	Голова	Рука	Корпус	Рука	Корпус
Рука	Рука	Корпус	Голова	Корпус	Рука
Корпус	Корпус	Рука	Голова	Рука	Корпус
Нога	Нога	Корпус	Рука	Голова	Корпус

передвинуться. Это выполняется с помощью Встречной проверки Силы, к которой могут применяться бонусы за Помощь. При успехе контролирующий толкает жертву в выбранном им направлении на один метр, и добавляет один дополнительный метр за каждую степень успеха. Расстояние, на которое отталкивается противник, не должна превышать дистанцию Полудвижения персонажа. Для того чтобы сохранить Захват, активный персонаж должен передвинуться вместе со своей жертвой. Толкнув врага, контролирующий Захват персонаж может остаться на месте, но это прекратит Захват.

- **Подготовить предмет**: контролирующий захват может подготовить один из своих предметов. Также, с разрешения мастера, он может использовать действие «Подготовка», чтобы схватить предмет, принадлежащий жертве Захвата.
- **Встать**: если оба участника лежат на земле, контролирующий Захват может подняться на ноги, используя это действие. Он может также попытаться поднять своего захваченного врага, проведя Встречную проверку Силы. Эта проверка также может получать бонусы за Помощь. Если контролирующий Захват выигрывает, оба участника встают.
- **Использовать предмет**: персонаж, контролирующий Захват может использовать подготовленный предмет, который достал.

Возможности жертвы Захвата

- **Вырваться**: жертва Захвата может попытаться вырваться, предприняв Встречную проверку Силы против контролирующего Захват. Эта проверка может получать бонусы за Помощь. Если активный персонаж выигрывает, он вырывается на свободу и может совершить любое Полудействие.
- **Выскользнуть**: жертва Захвата может попытаться извернуться и освободиться от Захвата, предприняв **серьёзную (+0) проверку умения Ловкач**. При успехе она выскальзывает и может совершить любое Полудействие.
- **Перехватить контроль**: жертва Захвата может попытаться взять контроль над Захватом, предприняв Встречную проверку Силы против противника по Захвату. Проверка может получать преимущества от Помощи. Если активный персонаж побеждает, он сам становится контролирующим Захват, а его враг – жертвой. Активный персонаж может затем немедленно исполнить одно из Действий контролирующего Захват, но не может предпринимать другие Полудействия.

Пример

Находясь на поднимающейся платформе Техок взял в Захват орка. По порядку Инициативы сейчас ход Техока и, так как он контролирует Захват, то решает попробовать подтолкнуть зеленокожего к краю платформы. Мастер объявляет Встречную проверку Силы. Сила Брутиса Техока 45, и он выбрасывает 44 – успех. Сила орка равна 41, и он выбрасывает 68 – провал. Техок выигрывает Встречную проверку и толкает орка на один метр к краю платформы. Техок также двигается вместе с орком, потому что хочет сохранить контроль над Захватом.

В ход орка, зеленокожий решает попробовать перехватить контроль над захватом, проведя Встречную проверку Силы против Техока. Орк выбрасывает 29 и получает одну степень успеха, а Техок выбрасывает 39 – это простой успех. Орк выигрывает Встречную проверку, потому что у него больше степеней успеха, чем у Техока. Сейчас орк контролирует Захват и на следующем ходу у него будет больше возможностей.

Различие размеров

Если один из участников Захвата больше другого (см. описание особенности «Размер», стр. 147), более крупный участник получает дополнительную степень успеха за каждую единицу различия в размере при всех успешных Встречных проверках, исполненных в ходе Захвата.

Пример

Техока схватил круут-бык. Сила обоих равна 45, но круут имеет размер Большой, что на одну категорию больше, чем Крупный размер, который имеет Техок в силовой броне. В свой ход Техок решает вырваться из Захвата, пройдя Встречную проверку Силы. Техок выбрасывает 26 и получает одну степень успеха. Круут-бык выбрасывает 29 и также получает одну степень успеха, плюс ещё одну за разницу в Размере, что даёт ему в общем две степени успеха. Этого достаточно для того, чтобы выиграть Встречную проверку. Техок остаётся в Захвате у круута-быка.

ЗАЩИТНАЯ СТОЙКА

Defensive Stance

Тип: Полное действие

Подтип: концентрация, рукопашное

Персонаж уходит в глухую оборону и не пытается нападать. До начала своего следующего хода персонаж может совершать одну дополнительную Реакцию, а все враги получают штраф -20 к проверкам Ближнего боя, когда атакуют этого персонажа.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВАРПА

Focus Power

Тип: в зависимости от психосилы

Подтип: в зависимости от психосилы

Это действие используется для сотворения психических сил в бою. Каждая психическая сила имеет свой тип действия и один или более подтипов. Подробнее это описано в главе **VI «Психические силы»**.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ УМЕНИЯ

Use a Skill

Тип: Полудействие, Полное или Длительное (зависит от обстоятельств)

Подтип: Концентрация, Разное

Активный персонаж может использовать умение – как правило, для этого требуется его проверка. В зависимости от действия и обстоятельств, это может быть Длительным действием.

КОНТРОЛЬ СЕКТОРА

Overwatch

Тип: Полное действие

Подтип: Атака, Концентрация, Стрелковое

Активный персонаж наблюдает за определённой областью или целью, готовясь выстрелить в нужный момент. Объявляя Контроль сектора, активный персонаж указывает зону (например, как коридор или граница леса), которую может видеть, ограниченную углом в 45 градусов. Затем активный персонаж выбирает вид атаки – Длинная очередь, Короткая очередь или Огонь на подавление – а также условия, при которых он эту атаку проведёт. В любой миг до начала следующего хода персонажа, когда выбранные условия выполняются, он может совершить эту атаку. Если атака происходит в то же время, когда происходит действие другого персонажа, первым действует персонаж с бо□льшим бонусом Ловкости. Если у обоих персонажей одинаковый бонус Ловкости, то они проводят встречную проверку Ловкости, чтобы определить, кто действует первым.

Кроме того, цели, попавшие в зону поражения, должны пройти **тяжёлую (-20) проверку Подавления огнём** или будут Подавлены огнём (см. раздел **«Подавление огнём»**, стр. 280). Если во время Контроля сектора персонаж выполняет любое действие или Реакцию, такую как Уклонение, его Контроль сектора немедленно прекращается. Свободные действие (например, разговор) не мешают Контролю сектора.

КОРОТКАЯ ОЧЕРЕДЬ

Semi-Auto Burst

Тип: Полное действие

Подтип: атака, стрелковое

Активный персонаж с холодной точностью выпускает по своим врагам очередь полуавтоматического огня. Для этого атакующий должен держать оружие, способное вести полуавтоматический огонь. Если у персонажа в обеих руках по пистолету, каждый из которых способен вести огонь Короткой очередью, с помощью этого действия он может стрелять из обоих (см. **«Бой двумя руками»**, стр. 277).

Атакующий предпринимает проверку Дальнего боя с бонусом +10. Результат броска от 94 до 00 означает, что оружие дало Осечку (см. раздел **«Осечки»**, страница 281). В случае успеха, персонаж попадает в цель один раз, плюс по одному разу за каждые две степени успеха. Количество нанесённых таким образом дополнительных попаданий не должно превышать Скорострельность оружия в режиме Короткой очереди. Дополнительные попадания могут быть направлены как на изначальную цель, так и на другие цели в пределах двух метров от неё, при условии, что не в одну из новых целей попасть не труднее, чем в первую. Если дополнительные попадания приходятся по одной цели, используйте **таблицу 8-2 «Множественные попадания»** для определения дополнительных зон попадания. Помните, что первоначальная зона попадания определяется путём перестановки чисел, выпавших в броске костей (см. раздел «Атака», стр. 275). Персонаж, стреляющий Короткой очередью из пистолета или Лёгкого оружия, может одновременно передвинуться на дистанцию равную его бонусу Ловкости в метрах. Однако в таком случае, он не получает бонуса к проверке Дальнего боя.

Пример

Хельгат стреляет по мутанту Короткой очередью из болтера. Скорострельность болтера в режиме Короткой очереди равна 2, так что, вне зависимости от того, что может произойти, Хельгат расходует два патрона. Дальний бой Хельгата равен 42, он получает бонус +10 за стрельбу Короткой очередью, что даёт итоговый показатель 52. Он выбрасывает 23 – это две ступени успеха (52, 42, 32). Один раз Хельгат попадает, потому что он преуспел, и ещё один раз, потому что набрал две степени успеха. Первое попадание поражает левую руку мутанта (игрок определяет это перестановкой местами чисел в броске на попадание – 52 становится 25 – и сверив результат с таблицей 8-3) **Таблица 8-2 «Множественные попадания»** показывает, что второе попадание также поражает руку мутанта. После этого Хельгату необходимо сделать четыре броска на урон, по одному за каждое попадание.

Если у оружия есть свойство Разлёт, и из него стреляют Короткой очередью в Упор, то дополнительные повреждения наносятся и от Разлёта, и от Короткой очереди, но считаются эти попадания раздельно.

Пример

Разведчик Фрейан стреляет в упор по элдар-стражу Короткой очередью из дробовика Астартес. Дальний бой Фрейана равен 46, он получает бонус +10 за стрельбу Короткой очередью и ещё +30 за Стрельбу в упор, что в общей сумме даёт 86. Фрейан выбрасывает 22 и получает невероятные шесть степеней успеха (86, 76, 66, 56, 46, 36, 26). Один раз он попадает просто потому что прошёл проверку, и ещё дополнительно два раза благодаря степеням успеха. Хотя он выбросил количество степеней успеха, достаточное для ещё одного попадания, темп стрельбы дробовика Астартес в режиме Короткой очереди равен двум, так что оружие не может сделать больше двух попаданий, вне зависимости от того, как хорошо стреляет его владелец. Однако, у боевого дробовика есть особое свойство Разлёт, которое даёт дополнительное попадание за каждые две степени успеха при Стрельбе в упор. Таким образом Фрейан попадает ещё трижды, что в общей сумме даёт пять попаданий по элдар, который почти наверняка превратится в кровавую дымку.

МАНЁВР

Manoeuvre

Тип: Полудействие

Подтип: рукопашное, передвижение

Полагаясь на большую подвижность и агрессивность, атакующий может, преуспев во Встречной проверке Ближнего боя, заставить противника отступить на один метр в любом направлении. Если хочет, атакующий может и сам продвинуться на один метр. Неприятеля нельзя «впихнуть» в другого персонажа или другой объект (например, стену).

МНОЖЕСТВЕННЫЕ АТАКИ

MultIple attacks

Тип: Полное действие

Подтип: Атака, Рукопашное или Стрелковое

Это действие позволяет активному персонажу сделать более одной атаки в свой ход, при условии, что он обладает талантом Быстрая атака или Молниеносная атака или несёт оружие в обеих руках. См. раздел **«Бой двумя руками»** на странице 277.

НАТИСК

Charge

Тип: Полное действие

Подтип: атака, рукопашное, передвижение

Персонаж бросается на свою цель и совершает одну атаку в ближнем бою. Цель должна находиться как минимум в четырёх метрах от атакующего, но в пределах его дальности Натиска (см. **таблицу 7-4 «Передвижение»** на стр. 232). Последние четыре метра Натиска должны проходить по прямой линии, чтобы атакующий мог выйти на нужное направление и набрать скорость. Атакующий получает бонус +10 к проверке Ближнего боя, проведенной при атаке в конце Натиска. Если персонаж, совершающий Натиск, не вооружён, он может попытаться взять противника в Захват, а не наносить урон. См. раздел **«Захват»** на странице 269.

ОГЛУШЕНИЕ

Stun

Тип: Полное действие

Подтип: атака, рукопашное

Если активный персонаж не вооружён, или вооружён холодным оружием, он может попытаться Оглушить цель, а не ранить её. Атакующий проводит **тяжёлую (-20) проверку Ближнего боя**. В случае успеха, бросьте 1к10 и добавьте бонус Силы. Затем сравните результат с суммой бонуса Выносливости цели и количеством очков Брони у неё на Голове (если атака проводится голыми руками или Примитивным оружием, очки Брони удваиваются). Если результат броска атакующего равен или выше, цель получает Оглушение на число раундов, равное разнице между бросками и один уровень Усталости.

ОГОНЬ НА ПОДАВЛЕНИЕ

Suppressing Fire

Тип: Полное действие

Подтип: Атака, Стрелковое

Активный персонаж обрушивает на противников опустошительный огненный шквал, прижимающий врагов к земле. Это действие требует оружия, способного вести огонь Длинными очередями (см. раздел **«Скорострельность»**, стр. 155). Активный персонаж, объявляя, что будет вести Огонь на подавление, указывает зону (например, коридор или границу леса), которую может видеть, ограниченную углом в 45 градусов. Затем, как часть этого действия, активный персонаж стреляет Длинной очередью и тратит соответствующее количество боеприпасов. Все цели в зоне поражения должны пройти **тяжёлую (-20) проверку Подавления огнём** или будут Подавлены огнём (см. стр. 280).

При этом персонаж должен совершить тяжёлую (-20) проверку Дальнего боя, чтобы определить, попадёт ли по кому-то – другу или врагу – его неистовый поток огня. Результат от 94 до 100 при проверке означает, что оружие дало Осечку (см. раздел **«Осечки»**, стр 281). При успехе проверки Дальнего боя, мастер произвольно выбирает жертву в пределах зоны поражения. Более того, каждые две степени успеха приводят к ещё одному попаданию по ещё одной случайной жертве. Использование Огня на подавления не лишает противника защиты, что даёт ему броня или укрытие. Число попаданий, произведенных таким образом, не должно превышать показатель Скорострельности оружия при стрельбе Длинной очередью. Если стреляющий попал дважды в одну цель, используйте **таблицу 8-2 «Множественные попадания»** для определения зоны попадания. Активный персонаж не может по своей воле провалить проверку Дальнего боя. Обратите внимание, что Огонь на подавление отличается от Длинной очереди и поэтому не получает бонус за Длинную очередь.

ОСТОРОЖНАЯ АТАКА

Guarded Action

Тип: Полудействие

Подтип: атака, концентрация, рукопашное

Персонаж атакует врага с осторожностью, не забывая о своей безопасности. Персонаж получает штраф -10 к Ближнему бою, но получает бонус +10 ко всем проверкам Уклонения и Парирования до начала своего следующего хода.

ПАРИРОВАНИЕ

Parry

Тип: Реакция

Подтип: защита, рукопашное

Если активный персонаж вооружён холодным оружием, которым можно парировать, он может попытаться отбить атаку в ближнем бою, пройдя **серьёзную (+0) проверку Ближнего боя**. В случае успеха атака промахивается. В случае провала атака достигает цели, и урон наносится как обычно. Парирование не требует особого умения или таланта, но это действие можно совершать только в ответ на атаку в ближнем бою.

ПЕРЕЗАРЯДКА

Reload

Тип: Полудействие, Полное или Длительное действие (зависит от оружия)

Подтип: Разное

Активный персонаж может перезарядить стрелковое оружие. Время, требуемое на Перезарядку, зависит от оружия. Подробнее о перезарядке рассказано в **главе V «Арсенал»**. Обратите внимание, что любое действие Перезарядка, длящееся больше одного раунда становится Длительным.

ПОДГОТОВКА

Ready

Тип: Полудействие

Подтип: Разное

Активный персонаж вытаскивает оружие или достаёт предмет, находящийся в кармане или сумке. Также с помощью этого действия можно убрать оружие или предмет (чтобы просто бросить предмет на землю, достаточно Свободного действия). Это действие также можно использовать, чтобы наложить пластырь, ввести стимм или иной препарат, смазать клинок ядом и т.д. Подготовку можно использовать дважды в ход, если требуется подготовить два разных предмета.

ПОДЪЁМ НА НОГИ/ОСЕДЛАНИЕ

Stand/Mount

Тип: Полудействие

Подтип: движение

Если активный персонаж лежит на земле, он может встать. Если он уже стоит, он может оседлать зверя или забраться в транспорт.

ПРИЦЕЛИВАНИЕ

Aim

Тип: Полудействие или Полное действие

Подтип: концентрация

Активный персонаж тратит немного времени, чтобы прицелиться получше. Прицеливание за Полудействие предоставляет персонажу бонус +10 к следующей атаке, а прицеливание за Полное Действие – бонус +20. Следующее предпринятое персонажем действие должно быть атакой, иначе все преимущества Прицеливания потеряются. Преимущества Прицеливания также теряются, если перед атакой персонаж использует Реакцию. Прицеливание можно использовать и в ближнем бою, и при стрельбе.

ПРЫЖОК

Jump or Leap

Тип: Полное действие

Подтип: Передвижение

Персонаж может прыгнуть в длину или в высоту. Если персонаж при этом Вовлечён в ближний бой, каждый противник, с которым он сражается, может провести Стандартную атаку против персонажа. Подробнее о Прыжках в длину и высоту см. раздел **«Движение»**, стр. 233.

СБИВАНИЕ С НОГ

Knock Down

Тип: Полудействие

Подтип: Атака

Персонаж атакует врага в надежде сбить его с ног. Предпримите Встречную проверку Силы. Если атакующий выигрывает, цель будет Сбита с ног. Ей придётся использовать действие Подъём на ноги во время своего хода для того чтобы подняться на ноги. Если атакующий преуспел на две или более степеней, цель также получает 1к5-3+БС урона (но очки Брони удваиваются) и один уровень Усталости. Если цель выиграла Встречную проверку Силы, она остаётся на ногах. Если цель выигрывает с двумя или более степенями, атакующий сам будет Сбит с ног. Если до совершения Сбивания с ног атакующий потратил Полудействие на передвижение, то он получает бонус +10 к проверке.

СТАНДАРТНАЯ АТАКА

Standard Attack

Тип: Полудействие

Подтип: атака, рукопашное или стрелковое

Активный персонаж может провести одну атаку в Ближнем бою, совершив проверку Ближнего боя, либо одну стрелковую атаку, предприняв проверку Дальнего боя. Если атакующий персонаж не вооружён, он может попытаться взять противника в Захват, вместо того, чтобы наносить урон. Об этом см. раздел **«Захват»**, страница 277.

ТАКТИЧЕСКОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Tactical Advance

Тип: Полное действие

Подтип: концентрация, передвижение

Активный персонаж продвигается от одного укрытия к другому. При этом, он может передвинуться на дистанцию своего Полного движения. Считается, что он получает преимущества от укрытия, которое он покинул, всё время движения, даже несмотря на то, что во время движения он какое-то время оказывается открыт.

ТОЧЕЧНАЯ АТАКА

Called Shot

Тип: Полное действие

Подтип: атака, концентрация, рукопашное или стрелковое

Активный персонаж пытается попасть в определённое или уязвимое место своей цели. Атакующий объявляет зону на своей цели (например, Голова, Корпус, Левая рука, Правая рука, Левая нога, Правая нога) и проходит **тяжёлую (-20) проверку Ближнего боя** или **тяжёлую (-20) проверку Дальнего боя** (в зависимости от природы атаки). В случае успеха, он пропускает шаг **«Определение места попадания»** и, вместо этого, автоматически попадает в выбранную им зону.

УКЛОНЕНИЕ

Dodge

Тип: Реакция

Подтип: передвижение

Уклонение – это Реакция, которую персонаж может совершить вне своего хода. После того как в персонажа попали, но до того, как был сделан бросок урона, персонаж может попытаться уйти от атаки, пройдя проверку Уклонения. Чтобы пройти проверку, персонаж должен знать об атаке. В случае успеха персонаж в последний момент уходит с направления атаки, и считается, что она прошла мимо (урон не определяется). Если проверка Уклонения провалена, атака попадает и наносит урон как обычно. При помощи Уклонения можно избегать как стрелковых атак, так и атак в ближнем бою.

Уклонение от очередей, множественных атак и атак по площади

Некоторых атак – например, взрывов гранат, огнемётных залпов или Коротких и Длинных очередей – особенно трудно избежать. При Уклонении от атаки, совершённой оружием, что наносит урон по площади, успешная проверка «Уклонения» перемещает персонажа на край зоны поражения, но на расстояние, не превышающее его бонус Ловкости в метрах. Если для избегания атаки персонажу необходимо передвинуться на большее расстояние, проверка «Уклонения» автоматически проваливается. При уклонении от Длинных или Коротких очередей каждая степень успеха, полученная при проверке «Уклонения», отменяет одно дополнительное попадание.

Пример

Брат Техок расправился с кучкой культистов, но попал под огонь тяжёлого стаббера мутанта. Мутант палит Длинной очередью и получает две степени успеха, таким образом, трижды попадая в Техока. Тот, ветеран бесчисленных сражений, решает потратить Реакцию, чтобы попытаться Уклониться от атаки. Ловкость Техока равна 38 и у него есть умение Уклонение, так что ему надо выбросить 38 или меньше в своей проверке Уклонения. Он выбрасывает 15 – это две степени успеха. Техок уклонился от всех попаданий Длинной очереди и вообще не получил урона – теперь мутант поплатится за грех своего существования...

Установка тяжёлого оружия

Brace Heavy Weapon

Тип: Полудействие

Подтип: разное

Чтобы вести точный огонь из тяжёлого оружия, его необходимо установить на опору – сошки или треногу, подпорку в виде подоконника или мешков с песком. Также персонаж может просто принять устойчивое положение, расставив ноги или опустившись на колени. Когда огонь ведётся из незафиксированного тяжёлого оружия, стрелок получает штраф -30 к проверке Дальнего боя (в дополнение к любым другим штрафам). Бонусы от Установки тяжёлого оружия сохраняются до тех пор, пока персонаж не переместится. После Установки тяжёлого оружия персонаж не может передвигаться, не потеряв полученных преимуществ. Однако персонаж может поворачивать своё оружие на 45 градусов (иногда больше) в зависимости от того, как оно зафиксировано. Например, если оружие установлено на выбоине в полуразрушенной стене угол поворота будет невелик, а вот на треноге оружие способно поворачиваться на 180 градусов. Оружие типа Холодное, Метательное, Пистолет и Лёгкое не получают преимуществ от Установки.

Виды состояний

Во время боя персонаж **Deathwatch** зачастую может оказаться в определённом состоянии – как правило, не очень хорошем. Вот несколько самых распространённых:

Беспомощный (см. стр. 279): беспомощные персонажи не могут совершать действия. Беспомощный персонаж перестаёт быть таким по решению мастера (когда спящий персонаж пробуждается, когда пойманный персонаж освобождается и т.д.)

Оглушённый (см. стр. 280): оглушённые персонажи не могут предпринимать действий. Оглушённый персонаж перестает быть таковым по прошествии установленного времени (обычно одного или двух раундов). Также Оглушённый персонаж может потратить очко Судьбы, чтобы сбросить Оглушение.

Неподготовленный (см. стр. 281): персонаж, не ожидающий атаки, не может совершать действия. Он перестает быть таковым, после того, как его атаковали (вне зависимости от того, успешно или нет).

Финт

Feint

Тип: Полудействие

Подтип: атака, рукопашное

Положившись на свою подготовку и хитрость, персонаж пытается вынудить противника сделать ошибку. Персонаж и его противник проходят встречную проверку Ближнего боя. Если активный персонаж выигрывает, то от его следующей атаки нельзя Уклониться, как и Парировать её. Если следующее действие активного персонажа – не Стандартная атака в ближнем бою, преимущества Финта теряются.

Другие действия

Если игрок хочет сделать что-то не укладывающееся в рамки описанных здесь действий, мастер может сам решить, сколько времени это займёт и под какой тип попадает. В общем, большинство действий следует совершать проверкой какого-либо рода: характеристики, умения или встречной. Помните, что раунд длится всего пару секунд, а это очень немного для любой задачи.

Атака

Наиболее распространённое действие в бою – это атака. В конце концов, персонажи сражаются. И стрельба, и ближний бой отыгрываются одинаково. Прежде чем персонаж будет совершать атаку, мастер должен удостовериться, что она вообще возможна. Атаки в ближнем бою требуют, чтобы атакующий был Вовлечён в ближний бой с целью. Стрелковые атаки нельзя проводить, если персонаж Вовлечён в ближний бой, кроме тех случаев, когда он стреляет из оружия типа Пистолет. В любом случае, атакующий должен знать о том, куда и в кого стреляет (также см. врезку «Стреляй и уповай»). Удостоверившись, что атака возможна, следуйте по следующим шагам:

- Шаг 1: К характеристике атакующего применяются модификаторы
- Шаг 2: Атакующий совершает проверку
- Шаг 3: Атакующий определяет зону попадания
- Шаг 4: Атакующий определяет урон
- Шаг 5: Цель получает урон

Шаг первый: К характеристике атакующего применяются модификаторы

Атака в ближнем бою требует от атакующего провести проверку Ближнего боя. Стрелковая атака требует от атакующего провести проверку Дальнего боя. Зачастую одно или несколько обстоятельств делает попадание легче или сложнее. Например, действие Длинная очередь даёт атакующему бонус +20 к проверке Дальнего боя. Если обстановка требует двух или более штрафов или бонусов, просто сложите все модификаторы и примените сумму к нужной характеристике.

Максимальный общий бонус, который может быть применён к проверке, равен +60. И наоборот, максимальный общий штраф, применяемый к проверке, равен -60. Рассчитывая сложность проверки, полагайтесь на здравый смысл. Есть вещи, совершить которые невозможно, чтобы бы там не говорили ограничения.

Пример

Хельгат хочет использовать Стандартную атаку, чтобы выстрелить из болт-пистолета в гигантского сквига. Дальний бой Хельгата равен 45, и он находится на Короткой дистанции, которая даёт бонус +10. Хельгат тратит Полудействие на Прицеливание, что даёт ему ещё бонус +10. Однако, вокруг плотный туман, и потому Хельгат получает штраф -20. Помимо этого, его цель сражается в рукопашной с Мирдором, а потому Хельгат получает штраф -20 за стрельбу в рукопашную. Сложив все бонусы и штрафы, Хельгат понимает, что, для того, чтобы попасть в сквига, на проверке его Дальнего боя потребуется выбросить 25 или меньше (45+10+10-20-20=25).

Шаг второй: Атакующий проходит проверку

После того, как к характеристике были применены все модификаторы, атакующий должен предпринять проверку Ближнего боя, если он выполняет атаку в ближнем бою, или Дальнего боя, если он выполняет стрелковую атаку. При этом применяются обычные правила на прохождение проверок. Если результат броска равен модифицированной характеристике или меньше её, атака достигает цели.

Пример

Хельгат совершает процентный бросок Дальнего боя и получает 14, что меньше его модифицированного Дальнего боя, равного 25. Его атака попадает по гигантскому сквигу.

Реакции Уклонения и Парирования

Когда атака достигает цели, у жертвы есть шанс избежать попадания с помощью реакций Уклонение или Парирование. Механика этих действий описана в разделе «Действия», на странице 266. Если попытка Уклонения или Парирования удалась, значит атака всё-таки не достигла цели, и урон не наносится.

Пример

После того, как выстрел болт-пистолета Хельгата попадает в гигантского сквига, мастер решает, что тот пытается Уклониться от атаки. Ловкость существа равна 30, но у него нет умения Уклонение, так что при проверке Уклонения он использует половину значения Ловкости, т. е. 15. Мастер делает бросок за гигантского сквига, и получает результат 56. Сквиг не смог уклониться от атаки.

Шаг третий: Атакующий определяет зону попадания

Попав в цель, атакующий должен определить, куда пришёлся удар. Для этого поменяйте местами цифры в числе, что выпало в броске Ближнего или Дальнего боя (так 32 превратится в 23, 20 станет 02 и так далее) и сравните это число с **таблицей 8-3 «Зоны попадания»**.

Пример

Результат процентного броска Дальнего боя, что совершал Хельгат, дабы подстрелить гигантского сквига, равен 14. Поменяв местами цифры, игрок получает 41. Таблица 8-3 «Зоны попадания» показывает, что выстрел Хельгата попал в корпус гигантского сквига.

Таблица 8-3 Зоны попадания

Результат броска	Зона попадания
01-10	Голова
11-20	Правая рука
21-30	Левая рука
31-70	Корпус
71-85	Правая нога
86-00	Левая нога

Шаг четвёртый: Атакующий определяет урон

Определив зону попадания, атакующий вычисляет урон, нанесённый его атакой. У каждого оружия есть показатель урона, который, как правило, равен результату броска костей, плюс-минус некое число. Сделайте соответствующий бросок и примените к нему указанный модификатор. Наконец, если атака проводится холодным оружием, добавьте бонус Силы атакующего. Результат всех проведенных операций – это итоговый Урон. Для всех бросков на атаку посчитывайте количество степеней успеха – **это минимальное количество урона, которое может нанести один кубик**. Если атака требует более одного броска урона, атакующий может заменить результат одного выбранного куба количеством степеней успеха в броске на попадание.

Десятка, выпавшая на любом броске урона, может означать, что персонажа охватил Праведный гнев.

Праведный гнев

Если после успешной атаки, в любом броске урона выпала «живая» десятка (имеется в виду выпадение 10 на десятиграннике), есть шанс того, что Император благоволит атакующему (при броске 1к5, также необходима именно «живая» 10).

Персонаж, выбросивший десятку может предпринять ещё один бросок атаки со всеми использованными в первом броске модификаторами. В случае успеха этой второй атаки, персонаж может сделать дополнительный бросок к10 и добавить выпавшее значение к общему урону от атаки. Если в этом броске персонаж выбросил десятку, значит Император воистину благосклонен к нему – персонаж может ещё раз бросить к10 и добавить выпавший результат к общему урону. Такие дополнительные броски к10 могут продолжаться сколько угодно, если хотя бы на одной кости в каждом броске на урон продолжают выпадать десятки.

Пример

Хельгат ударил еретика своим боевым ножом и теперь делает бросок урона. Боевой нож наносит 1к10+5 очков урона, а выросший за счёт брони бонус Силы Хельгата увеличивает это количество на +10. Он бросает 1к10 и получает 10. Общий урон равен 10+10+2=22 очкам. Но поскольку на кости выпала «живая» десятка, это может означать Праведный гнев! Хельгат делает ещё один бросок атаки (такой же как первый). Его Ближний бой равен 45, он выбрасывает 22 – успех! Праведный гнев подтверждён, и боевой брат бросает на урон дополнительный к10. Ему выпадает 5, и он прибавляет это число к сумме нанесённого атакой урона. Воистину, сегодня Хельгату улыбнулся сам Император.

Тактическая боевая карта (необязательно)

Во время крупных боёв некоторые игроки могут захотеть наглядно видеть происходящее, и чётко знать, где находятся их персонажи и враги. Мастер может сделать это, просто нарисовав карту на бумаге. Многие игровые магазины также предлагают большие игровые коврики, на которых вы можете рисовать при помощи стираемых маркеров. На такие коврики обычно уже нанесена квадратная или гексагональная сетка, делающие вычисление расстояний быстрым и простым делом. Тактическая боевая карта может иметь любой масштаб: некоторые игроки любят использовать миниатюры и карты, где один дюймовый квадрат означает один метр. Хотя тактические карты могут быть очень полезными, в **Deathwatch** легко обойтись без них. Многие игроки больше любят давать богатые художественные описания, позволяющие другим участникам легко представить все происходящее. Это требует от игроков держать в головах местоположение участников боя, зато позволяет свободнее и подробнее описывать происходящее сражение.

Шаг пятый: Цель получает урон

Из общего урона цель вычитает свой бонус Выносливости и очки Брони, защищающие зону, по которой попала атака. Если это снижает урон до нуля или меньше, атака не наносит урона цели. Любой урон, не поглощённый Выносливостью и бронёй, засчитывается. Если урон, нанесённый цели, равен или превосходит её количество ран, то количество очков, на которое он превосходит количество ран, записывается как показатель Критического урона. Мастер сверяется с соответствующей таблицей, исходя из типа урона, его количества и зоны попадания. Более подробно Критический урон описан на странице 282.

Пример

Выстрел болт-пистолета Хельгата нанес корпусу гигантского сквига 38 очков урона. Мастер отмечает, что бонус Выносливости существа равен 8, а корпус не защищён бронёй. Он вычитает восемь очков из общего урона, оставляя 30. У этого существа всего 25 ран, поэтому оно замертво падает на землю.

Стреляй и уповай!

Одно из основных требований к проведению атаки заключается в том, что атакующий должен знать, куда и в кого стрелять. Но разве персонаж не может выпустить очередь в тьму, рассчитывая, что попадёт в нечто, скрывающееся там? Конечно, это возможно, но это не считается обычной атакой. Мастеру следует просто решить, каков вероятный исход такого действия, принимая во внимание все связанные факторы. Например, если мастер знает, что в темноте скрывается громадное ксеночудовище, то попадание в него случайного залпа, сделанного в его сторону, будет вполне закономерным.

БОЙ БЕЗ ОРУЖИЯ

Не всякая схватка в **Deathwatch** требует болтеров и силовых мечей. Некоторые конфликты можно разрешить старомодным способом – кулаками (а также ногами, а, если вы грязный негодяй, то и зубами). Для этого противники должны быть Вовлечены в ближний бой. Атакующий проходит **серьёзную (+0)** или, если его враг вооружён, **тяжёлую (-20) проверку Ближнего боя.** Если безоружная атака попадает, она наносит 1к5-3 единиц ударного урона, к которому добавляется бонус Силы персонажа. Обычно безоружные атаки Примитивны (см. стр. 157). Помимо этого, успешное попадание, которое наносит урон, равный или превышающий бонус Выносливости цели, причиняет ей один уровень Усталости. Во время боя без оружия правила Праведного гнева срабатывают только, если выпадет «живая» десятка, но при подсчете урона эти десятки считаются пятёрками. Как и большинство атак ближнего боя, атаку голыми руками можно Парировать.

ПРОВЕДЕНИЕ ЗАХВАТА

Вместо того, чтобы наносить урон в ходе боя без оружия, персонаж может попробовать взять противника в Захват. Попытка Захвата считается атакой в ближнем бою, использующей действие Натиск или Стандартная атака. Атакующий проходит проверку Ближнего боя как обычно. Цель Захвата может использовать Реакцию для того, чтобы избежать атаки, если это возможно. Успешно пройдя проверку Ближнего боя, атакующий берёт жертву в Захват, который контролирует. Персонаж, контролирующий Захват, может закончить его в любой момент, потратив Свободное действие.

В Захвате применяется все нижеследующие правила:

- Участники Захвата не могут использовать Реакции.
- Участники Захвата считаются Вовлечёнными в ближний бой.
- Участники Захвата могут использовать только действие Захват (см. стр. 269).
- Персонаж контролирующий Захват может, по своему желанию, закончить его на своем ходу, потратив Свободное действие.
- Другие атакующие получают бонус +20 к проверкам Ближнего боя, атакуя любого из участников Захвата.

В один Захват могут быть вовлечены только два участника, но ещё до двух персонажей могут оказывать помощь участникам в некоторых обстоятельствах. Подробное описание Захвата смотри на странице 269.

БОЙ ДВУМЯ РУКАМИ

Многие воины сражаются, держа оружие в каждой руке. У такого стиля боя есть свои преимущества и недостатки. С одной стороны, это даёт больше возможностей атаковать, но снижает шанс успешно поразить цель. Если воин, не имеющий таланта Амбидекстрия, использует две единицы оружия, важно учитывать, какая рука ведущая, а какая нет; игрокам следует указать это на листе персонажа.

Для боя двумя единицами оружия применяются следующие правила:

- Персонаж может атаковать любой рукой. Атаки, сделанные не-ведущей рукой персонажа, получают штраф -20 к проверкам Дальнего или Ближнего боя.
- Если у персонажа есть талант Парное оружие, он может атаковать обеими единицами оружиями, но каждая атака получает штраф -20 к проверкам Дальнего или Ближнего боя. Если у персонажа есть талант Амбидекстрия, то штраф за бой двумя единицами оружия падает до -10.
- Если персонаж вооружён хотя бы одним холодным оружием, он может совершать реакцию Парирование один раз за раунд, по общим правилам, но может Парировать не более одной атаки за раунд. Такая проверка Ближнего боя не является атакой, поэтому к ней не применяется обычный штраф, даже если она сделана не-ведущей рукой.
- Если у персонажа есть талант Парное оружие, а сам он вооружён холодным оружием в одной руке и пистолетом в другой, он может атаковать обоими в ближнем бою, используя Множественные атаки. Отыгрывайте каждую атаку отдельно, используя проверки Ближнего боя для атак холодным оружием, и проверки Дальнего боя – для стрельбы из пистолета.
- Используя стрелковое оружие в каждой руке, персонаж может стрелять из него в разных режимах, например, из одного Длинной очередью, а из другого – Короткой. Стреляя Длинными очередями из обеих единиц оружия, персонаж не может Подавлять огнём два разных участка местности.
- Используя два пистолета, персонаж может стрелять по двум разным целям, но эти цели должны быть на расстоянии не более десяти метров друг от друга.

Обстоятельства боя

Deathwatch даёт бесконечные возможности для захватывающего, эффектного, умопомрачительного действа. Бой – это важная составляющая такого действа, и каждое сражение, от простой перестрелки в коридоре до титанической битвы, в которой будут гибнуть цивилизации, может стать неповторимым приключением. Обстоятельства, описанные в этом разделе, предлагают множество способов сделать каждый бой восхитительным, разнообразным и опасным.

Обстоятельства можно использовать, чтобы выразить в игровой механике влияние местности, тактическую обстановку и множество других факторов. Многие обстоятельства меняют сложность задач, давая штрафы или бонусы к проверкам, а другие предоставляют персонажам возможность извлечь преимущества из счастливой случайности или использовать несчастья, обрушивающиеся на врагов.

Боевым братьям следует выжимать из благоприятных обстоятельств всё возможное. Хороший план, подходящее снаряжение или искусная тактика могут стать для персонажа тем, что отделяет жизнь от смерти. Нижеперечисленные обстоятельства – самые распространённые, но вы можете использовать их как руководство и для сходных, но не описанных здесь ситуаций. Помните, что последнее слово относительно сложности любой проверки и исхода любой обстановки, всегда остаётся за мастером.

Укрытие

Укрытие жизненно важно для выживания под огнём, и хороший солдат знает, что сперва следует укрыться, а лишь затем вытащить оружие. Хотя при стрельбе по цели, даже частично находящейся за укрытием, не применяются специальные штрафы к проверкам Дальнего боя, существует шанс того, что выстрел угодит в укрытие, а не в цель. Персонажу надо решить, какие части его тела находятся вне укрытия, но как правило, корпус и ноги персонажа, стреляющего из укрытия, остаются скрыты. Если выстрел угодит в зону попадания, защищённую укрытием, урон подсчитывается с учётом очков Брони, что предоставляет укрытие. Уменьшенный очками Брони укрытия урон применяется к персонажу по общим правилам подсчёта урона. **Таблица 8-5** описывает, сколько очков Брони могут предоставлять разные укрытия

Повреждение Укрытий

Укрытие не неуязвимо. Атаки могут повредить или уничтожить его. Каждое успешное попадание по укрытию, наносящее урон, превышающий число очков Брони укрытия, снижает очки Брони укрытия на 1.

Пример

Мирдор занял укрытие позади небольшой груды мешков с песком, в то время как сервитор-стрелок ведёт по нему огонь из спаренного автогана. Сервитор-стрелок атакует Длинной очередью и попадает по Мирдору три раза, нанося 8, 11 и 8 очков урона. К счастью для Мирдора, все эти попадания приходятся по ногам и корпусу, так что их принимают на себя мешки с песком. Первое попадание полностью поглощается, так как укрытие предоставляет 8 очков Брони. Второе попадание снижается на 8, оставляя 3 очка превышающего урона, и это снижает ОБ мешков с песком до 7. Урон от третьего попадания снижается на 7, оставляя 1 очко превышающего урона, что снижает ОБ мешков до 6.

Таблица 8-5 Примеры укрытий

Тип укрытия	Очки Брони
Бронестекло, трубы генератория, тонкий метал	4
Флак-панель, складские ящики, мешки с песком, лёд	8
Ряд когитаторов, стазис-капсула	12
Камнебетон, люк, толстое железо, камень	16
Армапласт, пласталь, переборка	32

Темнота

Проверки Ближнего боя, проведённые в темноте, считаются **тяжёлыми (-20)**, а проверки Дальнего боя – очень **тяжёлыми (-30)**. Когда персонаж скрыт темнотой, проверка умения Скрытность считается **рутинной (+20)**.

Пересечённая местность

Проверки Ближнего боя и Уклонения, совершаемые на пересечённой местности (например, посреди болота), считаются **сложными (-10)**. Проверки, совершаемые на крайне пересечённой местности, вроде глубокого снега или тонкого льда, считаются **очень тяжёлыми (-30)**.

Вовлечённость в ближний бой

Если атакующий персонаж находится вплотную к цели, то и персонаж, и его цель считаются Вовлечёнными в ближний бой. Персонажи, занятые в ближнем бою, могут совершать атакующие действия только с подтипом Рукопашная.

Стрельба по участникам рукопашной

Проверки Дальнего боя, сделанные при стрельбе в цель, Вовлечённую в ближний бой, считаются **тяжёлыми (-20).** Если один или несколько персонажей, Вовлечённых в

Шальные пули (Необязательное правило)

Мастер, проникнувшись беспощадностью сорок первого тысячелетия, может решить, что, если персонаж, стреляющий по участникам рукопашной схватки, немного промахнется мимо цели (получит одну или больше степеней провала), атака попадёт по другой цели, вовлечённой в тот же ближний бой. Мастер может также решить, что любой, стреляющий по участникам рукопашной схватки Короткой или Длинной очередью, должен распределить множественные попадания между разными целями, участвующими в ближнем бою.

ближний бой, Оглушены, Беспомощны или Неподготовлены, штраф игнорируется.

СВЕРХДАЛЬНЯЯ ДИСТАНЦИЯ

Цели на дистанции, в три раза большей, чем дальность поражения оружия персонажа, считаются находящимися на Сверхдальней дистанции. Проверки Дальнего боя, сделанные, чтобы попасть в такую цель считаются **очень тяжёлыми (-30).**

УСТАВШИЕ ПЕРСОНАЖИ

Когда персонаж Устал, все проверки, включая проверки Ближнего и Дальнего боя получают штраф -10.

ТУМАН, МГЛА, ТЕНЬ ИЛИ ДЫМ

Проверки Дальнего боя, проведённые при атаке цели, скрытой туманом, мглой, тенью или дымом считаются **тяжёлыми (-20)**. В то время как для персонажа, скрытого туманом, мглой или тенью, проверки умения Скрытность становятся **ординарными (+10)**.

ЧИСЛЕННОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

Когда персонаж и его союзники атакуют одного противника в ближнем бою, у них появляется преимущество. Если группа персонажей имеет перевес два к одному, их проверки Ближнего боя считаются **ординарными (+10)**. Если группа персонажей имеет перевес три к одному, их проверки Ближнего боя считаются **рутинными (+20)**.

БЕСПОМОЩНЫЕ ЦЕЛИ

Проверки Ближнего боя, сделанные против спящих, находящихся без сознания или по иной причине беспомощных персонажей проходятся автоматически. При броске урона против такой цели, бросьте дважды и сложите результаты. Если результат одного броска равен 10, персонаж может впасть в Праведный гнев по общим правилам, но если десятка выпала на двух костях, Праведный гнев вскипает немедленно и без броска на подтверждение.

ГОСПОДСТВУЮЩАЯ ВЫСОТА

Персонажи, стоящие на возвышенности, такой как стол, холм, или груда тел павших товарищей, имеют преимущество. Проверки Ближнего боя, сделанные такими персонажами, становятся **ординарными (+10)**.

ДАЛЬНЯЯ ДИСТАНЦИЯ

Цели, находящиеся на дистанции большей, чем двойная дальность поражения оружия персонажа, считаются находящимися на Дальней дистанции. Проверки Дальнего боя на попадание по таким целям считаются **сложными (-10)**.

Таблица 8-4 Сложности боя

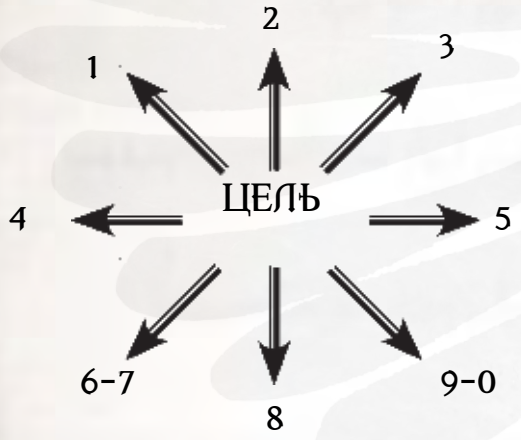
Сложность	Пример
Лёгкая (+30)	Атака Ошеломлённой или Неподготовленной цели
	Стрельба по Огромной цели
	Стрельба в упор
Рутинная (+20)	Рукопашная атака противника с перевесом 3 к 1 или более
	Атака Оглушённого противника
	Стрельба по Большой цели
Ординарная (+10)	Рукопашная атака противника с перевесом 2 к 1
	Атака Сбитого с ног противника холодным оружием
	Атака с господствующей высоты
	Стрельба по Крупной цели
	Стрельба по цели на Короткой дистанции
Серьёзная (+0)	Стандартная атака
Сложная (-10)	Любая проверка при Усталости
	Атака или Уклонение в тумане или ливне
	Стрельба по цели на Дальней дистанции
	Стрельба по Сбитой с ног цели
	Стрельба по Небольшой цели
Тяжёлая (-20)	Стрельба по участникам рукопашной схватки
	Попытка Уклонения, будучи Сбитым с ног
	Проведение безоружной атаки против вооружённого противника
	Рукопашные атаки в темноте
	Стрельба по цели в тумане, мгле, тени или дыме
	Стрельба по Маленькой цели
	Использование оружия без соответствующего таланта
Очень тяжёлая (-30)	Атака или Уклонение в сильный снегопад
	Огонь из неустановленного тяжёлого оружия
	Стрельба по Крошечной цели
	Стрельба по цели на Сверхдальней дистанции
	Стрельба по полностью скрытой цели
	Стрельба по цели в темноте

Смещение

Иногда, при атаке метательным оружием, важно знать, куда оружие приземлится, если атакующий провалит свою проверку Дальнего боя. При провале, мастер делает бросок 1к10 и сверяется со схемой направлений. Бросьте 1к5, чтобы определить расстояние, на которое оружие отлетит в выпавшем направлении (в метрах).

Смещение в невесомости

Последствия броска чего-либо в невесомости могут быть, как забавными, так и смертельными. Определить, куда точно отскочила крак-граната, оттолкнувшись от переборки, можно двумя бросками по схеме направлений – первый уточнит смещение в горизонтальной плоскости, второй – в вертикальной.



Подавление огнём

Находиться под огнём – это всегда ужасное испытание, и даже самые неопытные солдаты знают, что, когда начинают летать пули и болты, лучше пригнуть голову. Подавление огнём отображает вмешательство инстинкта самосохранения, что велит персонажу оставаться в укрытии. Хотя он может броситься в бурю огня, для этого нужно собраться с духом.

Когда персонажа Подавляют огнём, даже если попадание пришлось по прикрытой укрытием зоне или персонаж не получил урона, он должен совершить **тяжёлую (-20) проверку Подавления**. Это проверка Силы воли, в случае успеха которой персонаж может действовать как обычно. В случае провала, персонаж будет Подавлен огнём.

Подавленный персонаж может осуществлять только Полудействия. В дополнение к этому, он получает штраф -20 ко всем проверкам Дальнего боя. Если Подавленный огнём персонаж находится в укрытии, что защищает от атакующего, который Подавил его, то он не может покинуть это укрытие, если не решит отступать (при условии, что отступая, персонаж останется укрытым от огня противника). Если он, будучи Подавленным, не находится в укрытии, то он должен потратить свой следующий ход, чтобы занять укрытие. Если же рядом нет никаких укрытий, персонаж должен двигаться по направлению от атакующего, использовавшего Подавляющий огонь. Подавленный персонаж может совершить серьёзную (+0) проверку Силы воли в конце каждого своего хода и, если он её пройдёт, то в следующий ход сможет действовать как обычно. Эта проверка станет простой (+30), если персонаж более не находится под огнём (т. е. никто не пытался подстрелить его в последний ход). Бойцы, Вовлечённые в ближний бой, автоматически избавляются от Подавления огнём. Игнорировать эффекты Подавления, можно при помощи некоторых талантов и особенностей, а также боевых наркотиков и устрашающих комиссаров.

Стрельба в упор

Когда персонаж стреляет по цели, находящейся на расстоянии в два метра или ближе, это считается Стрельбой в упор. Проверки Дальнего боя, сделанные для того, чтобы попасть в цель при Стрельбе в упор, считаются лёгкими (+30). Этот бонус не применяется, когда атакующий и цель вовлечены в ближний бой друг с другом. Для оружия, чья Короткая дистанция стрельбы меньше трёх метров, Стрельба в упор начинается с расстояния на один метр меньше Короткой дистанции.

Сбитые с ног

Персонаж считается Сбитым с ног всякий раз, когда он падает на землю. Проверки Ближнего боя, сделанные против такой цели, считаются ординарными (+10), но проверки Дальнего боя, сделанные для того, чтобы попасть по ней, считаются сложными (-10), если только атакующий не стреляет в Упор. Персонаж, сбитый с ног, получает штраф -10 к проверкам Ближнего боя и -20 к проверкам Уклонения. Персонаж может сам войти в это состояние, потратив Свободное действие, если только не вовлечён в Захват.

Короткая дистанция

Цели, находящиеся на дистанции меньше половины дальности поражения оружия персонажа, считаются находящимися на Короткой дистанции. Проверки Дальнего боя для атаки целей на Короткой дистанции считаются ординарными (+10).

Размер

Размер – это важный фактор при стрельбе, ведь в большую цель обычно легче попасть. Все персонажи и существа в **Deathwatch** имеют категорию размера. Мастер может просто заявлять, каким размером обладает тот или иной объект. Для определения бонусов и штрафов, что приносит размер цели, используйте **таблицу 8-6 «Размер»** (стр. 281).

Оглушённые цели

Проверки Ближнего и Дальнего боя для атаки Оглушённых целей считаются **рутинными (+20)**.

Таблица 8-6 Размер

Размер	Модификатор
Крошечный: автоперо, нож	-30
Маленький: болт-пистолет, сервочереп	-20
Небольшой: гретчин, ребёнок	-10
Средний: человек, элдар	0
Крупный: орк-ноб, космодесантник в броне	+10
Большой: шагоход «Часовой», круут-бык	+20
Огромный: средний танк, великий демон	+30
Громадный: «Лэнд Рейдер», великий кнарлок	+40
Колоссальный: сквиггот, «Гибельный клинок»	+50
Титанический: линейный титан «Разоритель», ординатус	+60

НЕПОДГОТОВЛЕННЫЕ ЦЕЛИ

Когда персонаж не подозревает о том, что его сейчас атакуют, он считается Неподготовленной целью. Обычно это происходит в начале боя, когда один или несколько целей стали жертвами Ошеломления (см. стр. 268). Проверки Ближнего и Дальнего боя для атаки таких целей считаются простыми (+30).

ОСЕЧКИ

Оружие может дать Осечку из-за чрезвычайной старости, дурного обращения с машинным духом или просто недостатков конструкции. Если в проверке Дальнего боя выпало немодифицированное 96-00, оружие не попадает в цель, но и даёт Осечку. Заевшее оружие не может стрелять до тех пор, пока не будет прочищено. Прочистка занимает Полное действие и требует успешной проверки Дальнего боя. Если проверка пройдена, значит персонажу удалось устранить Осечку, и требуется перезарядить оружие. Все уже заряженные в него патроны при этом теряются. Если проверка провалена, то с Осечкой справиться не удалось, но можно попробовать сделать это в следующем раунде.

Примечание: некоторое оружие, например, плазмаганы, гранаты и ракеты, довольно опасны для стрелка. Применяя такое вооружение, не забывайте о его особых свойствах (см. **главу V «Арсенал»**). Стрельба Короткими и Длинными очередями также увеличивает риск Осечки. Подробнее см. описание действий Короткая очередь, Длинная очередь и Подавляющий огонь.

ПОГОДНЫЕ И НЕОБЫЧНЫЕ УСЛОВИЯ

При атаке в сложных погодных условиях, например, под проливным дождем, во время пылевой бури или по колено в зарослях грибов, проверки Ближнего и Дальнего боя считаются **тяжёлыми (-20)**.

Травмы

Страдание – естественный спутник каждого, кто пытает удачу в далёких пределах галактики. Боевые братья могут оказаться втянуты в сражение с бесконечными волнами врагов, оборудование – отказать, пилоты – не суметь исполнить маневр, а неосторожный псайкер – позволить всевозможным ужасам Варпа появиться и испортить всем день

Обычные физические ранения, нанесённые персонажам **Deathwatch**, отображаются уроном и Усталостью. Помимо этого, персонажи могут испытать некоторые особые состояния и получить особый урон – например, от огня, удушья, оглушения и потери конечностей. Когда персонажа поджидает столько опасностей, всегда важно знать, сколько именно урона он способен выдержать – и ключом к этом служит количество ран.

РАНЫ

Ранами измеряется то, сколько урона персонаж может выдержать, прежде чем начнёт по-настоящему страдать и, в конечном, счёте, умрет. У каждого персонажа **Deathwatch** есть определённое число ран. Зачастую, персонаж может повысить число ран, тратя очки Опыта (см. **главу II «Специализации»**). Как правило, число ран остаётся неизменным – ранение не понижает число общее количество ран. Раны – это просто численный показатель, показывающий, сколько урона может выдержать персонаж. Когда урон, нанесённый персонажу, превысит число его ран, то у него начнутся настоящие неприятности.

УРОН

Урон – это травмы, наносимые персонажу. Персонажи могут получить урон множеством способов: их может ранить взрыв болтерного снаряда, растерзать когтями демон, они могут свалиться в наполненную лавой расщелину, оказаться в ледяном вакууме космоса и так далее. Когда персонаж получает урон, запишите его количество на лист персонажа. Этот урон останется с персонажем, пока не пройдёт естественным путём, или пока персонаж не получит медицинскую помощь (см. стр. 294). Получаемый урон складывается – всякий раз получая урон, прибавляйте его количество к уже полученному.

У персонажей хватает способов снизить получаемый урон. Как правило, персонаж снижает количество получаемого урона на число, равное своему бонусу Выносливости. Броня может снизить урон ещё больше. Если попадание пришлось по месту, защищённому бронёй, входящий урон снижается на число, равное очкам Брони, на этой зоне. Помните, что некоторые источники урона игнорируют броню и/или Выносливость – это всегда указано в описании того, что наносит этот урон. Пока общий урон, нанесённый персонажу, равен или меньше количества его ран, на его возможностях это не сказывается. Если урон персонажу превысит число его ран, он начнёт получать Критический урон.

Пример
У Мирдора 15 ран и бонус Выносливости 8 (благодаря особенности Сверхъестественная Выносливость). Он также облачён силовую броню Адептус Астартес, которая даёт ему 10 очков Брони при защите рук, корпуса и ног. В него попали из лазпушки и нанесли его 21 очко урона корпусу. Броня снижает урон на 10, а бонус Выносливости – ещё на 8, что оставляет 3 очка урона. Игрок за Мирдора записывает 3 очка урона на лист персонажа. Позже, Мирдор получает от генокрада удар когтем, который наносит его голове 19 очков урона. Мирдор снижает входящий урон на 8 благодаря своему бонусу Выносливости, но так как на нём нет шлема, больше урон не уменьшается. В общей сумме Мирдор получил 11 очков урона, прибавляемых к уже имеющимся. У Мирдора уже 14 очков урона, что всего на одно очко меньше его 15 ран. Следующее попадание, скорее всего, приведёт к Критическому урону!

Типы урона

Весь урон делится на четыре типа: энергетический (лазеры, огонь, плазма), взрывной (гранаты, снаряды для болтеров, ракеты), ударный (дубины, пули, падение) и резаный (мечи, когти). Если у источника урона нет определённого типа, он считается ударным. Обычно тип урона имеет значение только при определении критических эффектов, которые вызывает Критический урон.

КРИТИЧЕСКИЙ УРОН

Когда общий урон персонажу превысит число его ран, персонаж начинает получать Критический урон. Каждый раз, когда персонаж получает Критический урон, он также испытывает один или более критических эффектов. Какой именно – определяется на основе соответствующей таблицы критических эффектов, в зависимости от зоны попадания (голова, корпус, нога или рука) и типа урона (энергетический, взрывной, ударный или резаный).

Критический урон, как и обычный, складывается и остаётся с персонажем пока не пройдёт естественным путём или пока персонаж не получит медицинскую помощь (см. стр. 294). Каждый критический эффект имеет собственную продолжительность (некоторые постоянны). Если критически раненый персонаж получает ещё больше урона, то его количество добавляется к текущему количеству Критического урона – так определяется новое количество Критического урона, что вызывает соответствующий критический эффект (если, конечно, персонаж ещё останется жив).

Пример
Снаряд болтгана попал Мирдору в правую руку. Вычтя бонус Выносливости и очки Брони, Мирдор получает 10 очков взрывного урона. Так как сейчас у него только 8 ран, его рука получает 2 очка Критического урона. Мастер сверяется со строкой «2» в **таблице 8-12 «Критические эффекты взрывного урона в руку»**, которая говорит, что рука Мирдора была раздроблена, и это заставляет его бросить то, что он держал и получить два уровня Усталости.

В следующем раунде боя, в левую ногу Мирдора попадает луч лазгана. После вычитания бонуса Выносливости и Брони, это попадание наносит 3 очка энергетического урона. Теперь у Мирдора уже 5 очков Критического урона. Мастер сверяется со строкой «5» в Таблице 8-11 «Критические эффекты энергетического урона в ногу» и определяет, что Мирдор получил ужасный ожог и ещё один уровень Усталости (что повышает общий уровень Усталости до трёх), а скорость перемещения Мирдора снизилась вдвое на 2к10 раундов.

Критический Урон и Внезапная смерть (Необязательное правило)

Чтобы ускорить бой, в которой участвует много противников, мастер может применять правило Внезапной смерти. Оно заключается в том, что все незначительные враги – прислужники, безымянные громилы и им подобные умирают, как только получают сколько-нибудь Критического урона. Внезапную смерть от Критического урона не следует применять к персонажам игроков и важным злодеям – они заслуживают того, чтобы вы смаковали каждую кровавую подробность, описанную в таблицах Критического урона.

Исцеление

Раны со временем проходят и, персонажи сами собой снимают урон (как обычный, так и критический). Медицинская помощь и некоторые психосилы также могут исцелять. В любом случае, скорость исцеления зависит от некоторых факторов и полностью описана в разделе «Лечение», на странице 294.

Усталость

Не все ранения в **Deathwatch** смертельны. Утомление, боевые травмы или обмен тумаками могут потрепать персонажа, но оставить его более или менее целым. Усталость отображает то, сколько такого несмертельного урона персонаж может пережить. Усталость причиняют некоторые атаки, Захваты, некоторые критические эффекты и другие действия, которые подвергают героев опасности.

Усталость измеряется в уровнях. Персонаж может получить число уровней Усталости, равное своему бонусу Выносливости и всё ещё оставаться на ногах, пусть и не в лучшей форме. Если число уровней Усталости персонажа превысит его бонус Выносливости, то персонаж упадёт без сознания на 10-БВ минут; после чего очнётся с количеством уровней Усталости, равном его бонусу Выносливости. Персонажи, страдающие от любого количества Усталости, получают штраф -10 ко всем проверкам.

Пример

Бонус Выносливости Мирдора равен 8. Он получает один уровень Усталости, который приносит штраф -10 ко всем его проверкам. Мирдор может продолжить получать дополнительные уровни Усталости, пока их общее число не станет равно 8. Эти дополнительные уровни не увеличат уже имеющийся у него штраф -10 ко всем проверкам. Но, когда Мирдор получит девятый уровень Усталости, то он упадет без сознания на две минуты (10 – 8 (БВ Мирдора) = 2). После двух минут без сознания, он придёт в себя и будет иметь 8 уровней Усталости.

Снятие усталости

Усталость со временем проходит. Каждый час нормального отдыха (не считая беспамятства), без боя, сотворения психосил и другой деятельности, требующей напряжения сил, снимает один уровень Усталости. Восемь часов последовательного отдыха снимают все уровни Усталости.

Урон характеристикам

Некоторые психические силы, яды, болезни и другие угрозы наносят урон не количеству ран персонажа, а его характеристикам напрямую. Урон характеристике не может понизить её значение ниже нуля, но может повлиять на бонус характеристики. **Таблица 8-7 «Эффекты нулевых значений характеристик»** показывает, что случается, когда значение той или иной характеристики падает до нуля. Следует отметить, что урон характеристике влияет на всё, что связано с этой характеристикой (например, уменьшенная Сила означает, что персонаж наносит меньше урона в ближнем бою, уменьшенный бонус Ловкости снижает движение персонажа и броски Инициативы и т.д.).

Снятие урона характеристике

Если не указано обратного, урон характеристике никогда не является постоянным. Персонаж автоматически восстанавливает одно очко урона характеристике каждый час, вне зависимости от того, чем занимается. Мастер может позволить некоторым типам медицинской помощи быстрее снять урон характеристике.

Таблица 8-7: Эффекты нулевых значений характеристик

Характеристика	Эффект
Ближний бой	Персонаж не может совершать проверки, основанные на этой характеристике
Дальний бой	Персонаж не может проходить проверки, основанные на этой характеристике
Сила	Персонаж проваливается в Беспамятство
Выносливость	Персонаж умирает
Ловкость	Персонаж парализован, беспомощен и не может совершать действия
Интеллект	Персонаж провалился в кому и считается беспомощным
Восприятие	Персонаж лишается чувств и получает штраф -30 ко всем проверкам (кроме проверки Выносливости), пока не восстановится
Сила воли	Персонаж проваливается в сон, полный кошмаров. После пробуждения он получает одно очко Безумия
Общительность	Персонаж впадает в кататонию. Он не может говорить или проходить проверки Общительности.

Таблица 8-8 Критические эффекты энергетического урона в руку

Критический урон	Критический эффект
1	От попадания рука немеет. Проверки, связанные с использованием этой руки, получают штраф -30 на один раунд.
2	Поток искрящейся энергии сотрясает руку от кончиков пальцев до плеча. Рука будет бесполезна 1к5 раундов, а цель получает один уровень Усталости.
3	Атака обжигает руку, Оглушая на один раунд и причиняя два уровня Усталости. Рука будет бесполезна 1к5 раундов.
4	Шок от попадания лишает персонажа самоконтроля. Цель получает Оглушение на один раунд и три уровня Усталости. Рука будет бесполезна 1к10 раундов.
5	Атака оставляет поверхностный ожог руки, вызывающий страшную боль. Значения Ближнего и Дальнего боя снижаются на 50% (округлить вниз) на один раунд, и цель получает 1к5 уровней Усталости.
6	Попадание окутывает руку пламенем, сжигая одежду и броню и сплавляя пальцы воедино. Цель получает 1к5 единиц урона Ближнему и Дальнему бою на 1к10 раундов, а также 1к5 уровней Усталости. Цель должна пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или навсегда потерять руку.
7	От жара атаки с ужасным треском вскипает костный мозг, и кости руки раскалываются. До тех пор, пока они не срастутся, считается, что у цели только одна рука. Цель также Оглушена на один раунд и получает 1к5 уровней Усталости.
8	Энергия иссушает руку от кисти и до плеча, и та отделяется от тела. Цель должна пройти проверку Выносливости или будет Оглушена на один раунд. Также цель получает 1к10 уровней Усталости, и у неё открывается Кровотечение. Теперь у цели только одна рука.
9	Огонь пожирает руку, превращая плоть в угли на косточках. Цель должна немедленно пройти проверку Выносливости или умереть от шока. Если проверка пройдена, то цель получает 1к10 уровней Усталости и Оглушение на один раунд. Теперь у цели только одна рука.
10+	Атака превращает руку в облако пепла, а цель валится на землю, где тут же умирает от шока, сжимая дымящуюся культю.

Таблица 8-9 Критические эффекты энергетического урона в корпус

Критический урон	Критический эффект
1	От попадания у цели перехватывает дыхание. В свой следующий ход она может совершить только Полудействие.
2	Поток энергии вышибает дух из цели, причиняя один уровень Усталости
3	Атака поджаривает плоть на груди и животе жертвы, причиняя два уровня Усталости и оглушая на один раунд.
4	Энергия пульсирует вокруг цели, обжигая тело и причиняя 1к10 уровней Усталости.
5	Ярость и сила попадания таковы, что жертву опрокидывает на землю, заставляя беспомощно закрывать лицо и корчиться в агонии. Цель Сбита с ног и должна пройти проверку Ловкости, чтобы не загореться (смотрите раздел «Состояния и особый урон»).
6	Сила атаки оставляет на теле жертвы дымящиеся раны и сбивает её с ног, оставляя её корчиться на полу. Цель Сбита с ног, Оглушена на 1к10 раундов и получает 1к5 уровней Усталости. В дополнение к этому, цель должна пройти проверку Ловкости, чтобы не загореться (смотрите раздел «Состояния и особый урон»).
7	Неистовая мощь энергетической атаки сжигает внутренние органы цели, обугливая лёгкие и сердце. Цель Оглушена на 2к10 раундов и навсегда уменьшает Выносливость вдвое (округлять вверх).
8	Энергия омывает персонажа, кожа чернеет и осыпается, телесный жир закипает и просачивается через броню и одежду. Цель Оглушена на 2к10 раундов, а значения Силы, Выносливости и Ловкости снижаются вдвое до тех пор, пока цель не получит медицинскую помощь. Многочисленные рубцы навсегда понижают значение Общительности вдвое.
9	Цель полностью охватывает огонь, её кожа плавится, а глаза лопаются, как перегретые яйца. Цель падает на землю почерневшим трупом.
10+	Как выше, но если у жертвы при себе были боеприпасы, то они взорвутся с шансом 50%. Все в радиусе 1к5 метров, не прошедшие проверку Уклонения, получают 1к10+5 единиц Взрывного урона. Если у жертвы при себе были гранаты или ракеты, то они детонируют по общим правилам через один раунд в том месте, где лежит тело цели.

Таблица 8-10 Критические эффекты энергетического урона в голову

Критический урон	Критический эффект
1	Скользящее попадание по голове дезориентирует жертву, накладывая штраф -10 ко всем проверкам (за исключением Выносливости) на один раунд.
2	Ослепительная вспышка энергии вызывает у жертвы Слепоту на один раунд.
3	Атака поджаривает ухо цели, Оглушая её на один раунд и причиняя один уровень Усталости
4	Попадание полностью сжигает волосы на голове жертвы, оставляя её корчиться в муках. Атака причиняет два уровня Усталости и Ослепляет цель на 1к5 раундов.
5	Потоки энергий окутывают лицо несчастного, сжигает лицо и волосы, и заставляют вопить подобно раненому гроксу. Жертва теряет волосы, Слепнет на 1к10 раундов и получает Оглушение на три раунда.
6	Попадание плавит лицо жертвы и повреждает глаза. Цель Слепнет на следующие 1к10 часов, навсегда теряет 1к10 единиц Общительности и одну единицу Восприятия. Также цель получает 1к5 уровней Усталости.
7	Плоть на голове цели чудовищно обгорает, обнажая обуглившиеся кости и остатки мышц. Цель навсегда Слепнет и получает 1к10 уровней Усталости. После этого бросьте 1к10. Выпавшее число становится новым значением Общительности целию Если же значение Общительности и раньше не превышало 10, то разницы никто не заметит – не меняйте это значение.
8	Голова цели сгорает в пламени смерти. Пережить это не суждено.
9	Не выдержав перегрева, мозг цели взрывается, разрывая череп и разбрасывая горящие куски по окрестностям. Жертвы больше нет.
10+	Как выше, но кроме того всё тело персонажа охватывает огонь, и он, безголовый, бежит в случайном направлении (используйте схему направлений) на 2к10 метров. Всё воспламеняемое, мимо которого он пробегает (включая персонажей), должно пройти проверку Ловкости или загореться (см. раздел «Состояния и особый урон»).

Таблица 8-11 Критические эффекты энергетического урона в ногу

Критический урон	Критический эффект
1	Попадание в ногу сбивает цели дыхание и заставляет судорожно хватать ртом воздух. Цель получает один уровень Усталости.
2	Скользящее попадание в ногу немного замедляет цель. Её Скорость передвижения падает вдвое на один раунд.
3	Попадание ломает ногу цели, Оглушая её на один раунд, а её Скорость передвижения падает вдвое на 1к5 раундов
4	Точное попадание посылает волну боли по всему телу. Цель получает 1к5 уровней Усталости, а её Скорость передвижения падает вдвое на 1к5 раундов.
5	На ноге цели остаётся ужасный ожог, сплавивший воедино одежду, броню, плоть и кости. Цель получает один уровень Усталости, а её Скорость передвижения падает вдвое на 2к10 Раундов.
6	Атака опаляет ногу жертвы, отчего плоть обугливается и начинает источать отвратительный запах. Цель должна пройти проверку Выносливости или потеряет ступню. В случае успеха, её Скорость передвижения упадёт вдвое (округлять вверх) до тех пор, пока цель не получит медицинскую помощь. Также жертва получает два уровня Усталости.
7	Энергетическая атака прожаривает ногу, превращая ее в однородную массу почерневшего мяса. Нога сломана, и, пока ее не вылечат, считается, что у жертвы только одна нога. Цель должна пройти проверку Выносливости, или будет Оглушена на один раунд. Также она получает 1к5 уровней Усталости. У цели остаётся только одна нога.
8	Огонь прожигает кость и отрывает ногу. Жертва должна пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости, или будет Оглушена на один раунд. Также она получает 1к10 уровней Усталости и у неё открывается Кровотечение. У цели остаётся только одна нога.
9	Сила атаки превращает ногу в сплошной поджаренный хрящ. Цель должна пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости или умереть от шока. Нога окончательно потеряна.
10+	Сполна отражая ужасающую силу атаки, нога загорается, и сильный огонь поглощает цель целиком. Цель умирает в агонии за несколько секунд.

Таблица 8-12 Критические эффекты взрывного урона в руку

Критический урон	Критический эффект
1	Попадание отбрасывает руку назад, причиняя сильную боль. Цель получает один уровень Усталости
2	Попадание наносит рану по всей длине руки. Цель бросает всё, что держала в руке, и получает два уровня Усталости
3	Взрыв отрывает 1к5 пальцев. Цель получает три уровня Усталости, а всё, что было в её руке, уничтожается. Если это была взрывчатка, она взрывается. Какая неудача.
4	Взрыв заставляет цель взвыть от боли. Она получает 1к5 уровней Усталости, Оглушена на один раунд, а конечность остаётся бесполезной, пока жертве не окажут медицинскую помощь.
5	Осколки врезаются в руку цели, срезая как плоть, так и мышцы. Цель должна немедленно пройти проверку Выносливости или потерять руку. Даже в случае успеха, рука остаётся бесполезной до оказания медицинской помощи. Цель получает 1к5 уровней Усталости.
6	Взрыв ломает кости и разрывает плоть цели, превращая руку в красное месиво и причиняя 1к5 уровней Усталости. Рука цели сломана и, пока не срастётся, считается, что у цели только одна рука. Вдобавок, из-за ужасающей раны, у жертвы начинается Кровотечение.
7	Взрыв рвёт руку на части. Цель должна немедленно пройти **серьёзную (+0) проверку Выносливости** или умереть от шока. В случае успеха, цель будет Оглушена на 1к10 раундов, получит 1к10 уровней Усталости и начнёт страдать от Кровотечения. Теперь у нее только одна рука.
8	Сила взрыва уничтожает руку, прихватив значительную часть плеча и корпуса. Цель исторгает крик и валится на землю, где умирает в луже собственной крови и органов.
9	Мощный взрыв вырывает руку из тела и мгновенно убивает цель, обдавая дождём из кровавых капель. Вдобавок, если у цели было с собой оружие с источником питания (например, силовой или цепной меч), то он взрывается, нанося 1к10+5 единиц ударного урона всем в пределах двух метров.
10+	Как выше, кроме того, что если у жертвы при себе были боеприпасы, то они взрываются, нанося 1к10+5 единиц ударного урона всем в пределах 1к10 метров (взрыв источника питания, описанный выше, тоже происходит). Если у жертвы были с собой гранаты или ракеты, они также взрываются.

Таблица 8-13 Критические эффекты взрывного урона в корпус

Критический урон	Критический эффект
1	Взрыв отбрасывает цель на 1к5 метров и причиняет один уровень Усталости за каждый метр полёта. Приземлившись, она считается Сбитой с ног.
2	Взрыв отбрасывает цель на 1к10 метров и причиняет один уровень Усталости за каждый метр полёта. Если она врезается в твёрдый объект, то дополнительно получает 1к5 уровней Усталости.
3	Взрыв уничтожает броню, защищавшую тело. Если цель не носила броню, то взрыв отбрасывает её на 1к10 метров, как и выше, но причиняет два уровня Усталости за каждый метр.
4	Взрыв опрокидывает жертву на землю. Она получает 1к5 уровней Усталости, Оглушение на один раунд и должна будет потратить Полное действие, чтобы подняться на ноги.
5	Сотрясение от взрыва толкает цель на землю и отбивает ей все внутренности. Цель падает Оглушённая на один раунд и получает 1к10 уровней Усталости.
6	Взрыв отрывает куски плоти от тела, оставляя кровоточащие раны. Цель Оглушена на один раунд, получает 1к10 уровней Усталости и страдает от Кровотечения
7	Сила взрыва разрывает плоть цели, повреждает её нервную систему и сбивает с ног. Оглушённая на 1к10 раундов цель падает на землю и получает 1к10 уровней Усталости. Цель может предпринимать только Полудействия в течении следующих 1к10 часов, пока она пытается вернуть контроль над телом. Кроме того, у неё открывается Кровотечение.
8	Грудь цели выворачивается наружу, изрыгая на землю поток частично поджаренных органов. Цель мгновенно гибнет.
9	Жертву разрывает на окровавленные куски, что разлетаются во все стороны. Вдобавок, если цель несла боеприпасы, они взрываются, нанося 1к10+5 единиц ударного урона всем в пределах 1к10 метров. Если цель несла гранаты или ракеты, они также взрываются.
10+	Как и выше, но всех в пределах 1к10 метров от цели заливает кровью – они должны пройти **серьёзную (+0) проверку Ловкости** или получить штраф -10 к Ближнему и Дальнему бою на один раунд, из-за того, что кровь застилает взор.

Таблица 8-14 Критические эффекты взрывного урона в голову

Критический урон	Критический эффект
1	Взрыв контузит цель. Она может предпринять только одно Полудействие в следующем ходу и получает один уровень Усталости.
2	Вспышка и грохот ослепляют и оглушают цель на один раунд. Цель получает два уровня Усталости.
3	Взрыв покрывает лицо жертвы целой сетью мелких порезов. Цель получает два уровня Усталости.
4	Сила взрыва сбивает цель с ног и Оглушает на один раунд. Цель получает два уровня Усталости.
5	Взрыв сдирает кожу с лица цели и разрывает барабанные перепонки. Цель Оглушена на 1к10 раундов и навсегда теряет слух. Цель получает 1к5 уровней Усталости и может предпринимать только Полудействия в течение 1к5 часов. Наконец, Общительность цели понижается на 1к10 из-за отвратительных шрамов
6	Голова цели взрывается, превращая её в безголовый труп, что несколько минут будет извергать кровь. Стоит ли говорить, что это смертельно?
7	Голова и туловище цели взрываются и превращаются в изуродованное месиво. Жертва мгновенно гибнет. Вдобавок, если у неё были при себе боеприпасы, они взрываются, нанося 1к10+5 единиц ударного урона всем существам в пределах 1к5 метров. Если у цели были гранаты или ракеты, они взрываются немедленно.
8	Несколько неприятных взрывов разрывают голову и тело жертвы, обращая её в тёмное кровавое месиво под ногами. До конца боя, все проходящие через это место должны предпринимать **серьёзную (+0) проверку Ловкости** или будут Сбиты с ног.
9	Жертва прекращает своё земное существование, превращаясь в облачко багряного дыма. Кажется, быть более мёртвым уже невозможно, но…
10+	Как выше, но жертва гибнет столь невыразимо ужасающим образом, что все находящиеся в пределах двух метров от того места, где она стояла, должны немедленно пройти **серьёзную (+0) проверку Силы воли** или потратить свой следующий ход, убегая от атакующего.

Таблица 8-15 Критические эффекты взрывного урона в ногу

Критический урон	Критический эффект
1	Близкий взрыв отбрасывает персонажа назад на один метр.
2	Сила взрыва выбивает землю из-под ног цели. Она Сбит с ног и получает один уровень Усталости.
3	Сотрясение от взрыва ломает ногу цели, Оглушает на один раунд, сокращает скорость передвижения вдвое на 1к5 раундов и причиняет один уровень Усталости.
4	Взрыв подбрасывает цель в воздух. Она отлетает на 1к5 метров от места взрыва и получает один уровень Усталости за каждый метр полёта. Ей потребуется Полное действие, чтобы встать на ноги, а её Скорость передвижения сокращается вдвое на 1к10 раундов
5	Сила взрыва отрывает кусок ноги цели и забрасывает его куда подальше. Цель должна незамедлительно пройти **серьёзную (+0) проверку Выносливости** или больше не сможет пользоваться стопой и получит 1к5 уровней Усталости. В случае успеха, цель получает 1к5 уровней Усталости и сокращает скорость передвижения вдвое до получения медицинской помощи.
6	Сотрясение ломает кости цели и разрывает плоть, причиняя 1к10 уровней Усталости. Нога сломана, и, пока не срастётся, цель считается одноногой. Вдобавок, из-за ужасной раны у жертвы открывается Кровотечение.
7	Взрыв превращает ногу жертвы в дымящийся кусок мяса. Цель должна немедленно пройти **серьёзную (+0) проверку Выносливости** или умереть от шока. Если она выживет, то получит 1к10 уровней Усталости, Оглушение на 1к10 раундов, и у неё начнётся Кровотечение. У цели остаётся только одна нога.
8	Взрыв вырывает ногу и швыряет жертву на землю, а кровь гейзером бьёт из рваной культи. Эти мучительные ранения смертельны.
9	Нога взрывается в фонтане крови, разбрасывая маленькие кусочки костей, одежды и брони во всех направлениях. Жертва мгновенно погибает. Все в радиусе двух метров получают 1к10+2 единиц ударного урона.
10+	Как выше, но если у жертвы были при себе боеприпасы, они взрываются, причиняя 1к10+5 очков ударного урона по всем в радиусе 1к10 метров. Если у жертвы были при себе гранаты или ракеты, они взрываются.

Таблица 8-16 Критические эффекты ударного урона в руку

Критический урон	Критический эффект
1	Пришедшийся в руку удар такой силы, что жертва роняет всё, что несла в этой руке.
2	Удар оставляет сильный ушиб, и возможно, слегка смещает кости руки. Цель получает один уровень Усталости.
3	Удар причиняет сокрушающую боль – цель получает один уровень Усталости и роняет всё, что держала в этой руке.
4	Удар заставляет цель скорчиться от боли. Она Оглушена на один раунд и получает один уровень Усталости. Рука бесполезна на 1к5 раундов.
5	Боль от удара пронзает мышцы и кости руки. Показатель Ближнего и Дальнего боя цели падают вдвое (округляя вниз) на 1к10 раундов. Вдобавок, цель получает один уровень Усталости и должна пройти проверку Ловкости или уронить всё, что держала в этой руке.
6	Атака расплющивает кисть цели, дробя и ломая 1к5 пальцев. Цель получает один уровень Усталости и должна немедленно пройти **серьёзную (+0) проверку Выносливости** или потерять кисть.
7	С громким хрустом рука ломается и безжизненно повисает, поливая землю кровью. Рука сломана и, пока не срастётся, считается, что у цели только одна рука. Вдобавок, цель получает два уровня Усталости.
8	Сила атаки такова, что жертве отрывает руку по самое плечо, и землю орошает кровь. Цель должна немедленно пройти **серьёзную (+0) проверку Выносливости** или умереть от шока. Если она выживет, то получит 1к5 уровней Усталости, Оглушение на 1к10 раундов, и у неё откроется Кровотечение. У жертвы остаётся только одна рука.
9	Рука жертвы отрывается от тела, извергая дождь из крови и мяса. Бессвязно крича, цель корчится в агонии несколько секунд, после чего падает на землю и умирает.
10+	Как выше, но кроме этого, но рука цели просто взрывается, а кости, ошмётки плоти, кусочки одежды и брони разлетаются, как пропитанная кровью шрапнель. Все в радиусе двух метров получают 1к5-3 единиц ударного урона в случайно определённую зону.

Таблица 8-17 Критические эффекты ударного урона в корпус

Критический урон	Критический эффект
1	Удар в корпус выбивает жертве воздух из лёгких. В свой следующий ход она может совершать только одно Полудействие.
2	Удар выталкивает воздух из тела цели. Она получает один уровень Усталости.
3	Атака ломает жертве ребро, причиняет два уровня Усталости и Оглушает на один раунд
4	Удар сокрушает цель, ломая ребра. Цель получает 1к5 уровней Усталости и Оглушение на один раунд.
5	Мощный удар в грудь подбрасывает цель, и та сгибается пополам, обхватив себя руками и рыдая от боли. Цель получает 1к5 уровней Усталости и Оглушение на два раунда.
6	Атака отрывает цель от земли. Она пролетает 1к5 метров и считается Сбитой с ног (если цель врезается в стену или другой твердый объект, то останавливается). Цель получает 1к5 уровней Усталости и Оглушена на два раунда.
7	С громким треском у жертвы ломаются 1к5 рёбер. Цель может либо лечь и не двигаться ожидании медицинской помощи (успешная проверка Медики вправляет ребра), либо продолжить действовать, но каждый раунд есть 20% шанс, что зазубренный кончик ребра пронзит жизненно важный орган, что мгновенно убьёт жертву. Также цель получает 1к5 уровней Усталости.
8	Сила удара разрывает несколько внутренних органов цели и бросает её на землю, где та может только ловить ртом воздух, терзаемая ужасной болью. У цели открывается Кровотечение и получает 1к10 уровней Усталости.
9	Мощная атака отбрасывает тело цели, а закинутая назад голова изрыгает фонтан крови. После чего тело замертво кулем падает на землю.
10+	Как и выше, но цель отлетает на 1к10 метров. Все, стоящие на пути должны пройти с**ерьёзную (+0) проверку Ловкости** или будут Сбиты с ног.

Таблица 8-18 Критические эффекты ударного урона в голову

Критический урон	Критический эффект
1	Удар наполняет голову цели ужасными звенящими звуками. Цель должна пройти **серьёзную (+0) проверку Выносливости** или получить один уровень Усталости.
2	Атака вышибает искры из глаз. Цель получает один уровень Усталости и штраф -10 на проверки Ближнего и Дальнего боя на один раунд.
3	Нос цели ломается, орошая всё вокруг кровью, ослепляя её на один раунд и причиняя два уровня Усталости.
4	Удар контузит цель, причиняя 1к5 уровней Усталости.
5	Сила удара заставляет цель скорчиться от боли. Она Оглушена на один раунд.
6	От удара голова цели запрокидывается, и та, пошатываясь, пытается унять отупляющую боль. Она Оглушена на 1к5 раундов и получает два уровня Усталости.
7	Атака обрушивается на голову жертвы, раскалывает череп и срезает часть скальпа. Цель Оглушена на 1к10 раундов, а её Скорость передвижения падает вдвое на 1к10 часов.
8	Кровь брызжет из носа, рта, ушей и глаз цели, так как удар расплющивает её мозг. Такого не пережить.
9	Голова цели лопается, как перезрелый фрукт и разбрызгивает кровь, кости и мозги во все стороны. Все в пределах четырёх метров от цели должны пройти проверку Ловкости или получить штраф -10 к Ближнему и Дальнему бою на следующий ход, поскольку кровь застилает глаза и визоры.
10+	Как и выше, но атака настолько сильна, что проходит сквозь цель и может поразить соседнюю. Если это был удар холодным оружем, атакующий может немедленно провести ещё одну атаку (тем же оружием) против цели, до которой он может дотянуться, не сходя с места. Если это был выстрел, то атакующий может немедленно провести ещё одну атаку (тем же оружием) против любой цели, стоящей прямо за первой и в пределах дальности поражения оружия.

Таблица 8-19 Критические эффекты ударного урона в ногу

Критический урон	Критический эффект
1	Лёгкий удар по ноге заставляет цель хватать ртом воздух. Она получает один уровень Усталости.
2	Скользящий удар по ноге замедляет цель и причиняет один уровень Усталости, а её Скорость передвижения падает вдвое на один раунд.
3	Удар ломает ногу цели, Оглушает её на один раунд, сокращает Скорость передвижения вдвое на 1к5 раундов и наносит один уровень Усталости.
4	Сильный удар вызывает мгновенную вспышку боли, проносящуюся по всему по телу цели. Она получает 1к5 уровней Усталости, а её Скорость передвижения падает вдвое на 1к5 раундов.
5	Мощный удар вызывает микротрещины в костях цели, что причиняет сильные мучения. Ловкость цели уменьшается на -20 на 1к10 раундов. Также жертва получает 1к5 уровней Усталости.
6	Несколько маленьких костей в ноге цели с хрустом ломаются как веточки. Цель должна немедленно пройти проверку Выносливости или навсегда потерять возможность пользоваться ногой. В случае успеха, Скорость передвижения цели падает вдвое до оказания медицинской помощи. Цель получает два уровня Усталости.
7	С тошнотворным хрустом нога цели ломается, и жертва обрушивается на землю, хныча от боли. Цель падает на землю со сломанной ногой, и, пока та не срастётся, цель считается одноногой. Она получает два уровня Усталости.
8	Удар отрывает нижнюю половину ноги, и оттуда хлещет поток крови. Цель должна немедленно пройти **серьёзную (+0) проверку Выносливости** или умереть от шока. В случае успеха, цель будет Оглушена на 1к10 раундов, получит 1к5 уровней Усталости. Также у жертвы откроется Кровотечение. У нее теперь только одна нога.
9	Попадание срывает плоть с ноги, кровь брызжет во все стороны. Не смотря на то, что цель пытается остановить внезапно хлынувший поток, всё тщетно – она падает на землю и умирает в растущей луже собственной крови.
10+	Как и выше, но агония умирающей жертвы такова, что в её жалобных криках тонут все разговоры в пределах 2к10 метров до конца Раунда.

Таблица 8-20 Критические эффекты резаного урона в руку

Критический урон	Критический эффект
1	Стремительная атака выбивает из руки цели всё, что она в ней держала.
2	Глубокий порез вынуждает цель бросить то, что она держала в руке и причиняет один уровень Усталости
3	Резаная рана вынуждает цель вскрикнуть от боли. Она получает два уровня Усталости и роняет всё, что держала в руке
4	Атака срезает кожу с конечности, наполняя воздух кровью и воплями. Цель валится наземь в агонии и получает два уровня Усталости. Рука будет бесполезна в течении 1к10 раундов.
5	Кровавая и очень болезненная на вид борозда раскрывается на руке цели, от чего цель рвёт. Она получает 1к5 уровней Усталости и роняет всё, что держала в руке. Рука будет бесполезной до оказания медицинской помощи. Также у цели открывается Кровотечение.
6	Разрывающий плоть и мышцы удар вгрызается в кисть цели, отпуская на волю 1к5 пальцев. Цель получает три уровня Усталости и должна немедленно пройти **серьёзную (+0) проверку Выносливости** или потерять кисть.
7	Атака распарывает кожу, мускулы, кости и сухожилия, с легкостью превращая руку в болтающееся месиво, и причиняя 1к5 уровней Усталости. Рука сломана и считается отсутствующей, пока не срастётся. Вдобавок, у цели открывается Кровотечение, поскольку удар перебил множество сосудов.
8	Под аккомпанемент неестественных, влажных звуков, рука отправляется в свободный полёт, отмечая свой путь дугой багровых капель. Цель должна немедленно пройти **серьёзную (+0) проверку Выносливости** или умереть от шока. В случае успеха, она будет Оглушена на 1к10 ходов и получит 1к10 уровней Усталости. Кроме того, у цели останется теперь только одна рука и открывшееся Кровотечение.
9	Атака беспрепятственно проходит сквозь руку и врезается в туловище, заливая землю кровью и мгновенно убивая цель.
10+	Как и выше, однако, рука падает на землю и её пальцы сжимаются в неконтролируемых спазмах, давя на спуск любого оружия, находящегося в руке. Если это было стрелковое оружие, есть 5% шанс, что выстрел поразит любую случайную цель в пределах 2к10 метров. Рассчитайте это попадание по общим правилам.

Таблица 8-21 Критические эффекты резаного урона в корпус

Критический урон	Критический эффект
1	Если на корпусе цели нет брони, она получает один уровень Усталости из-за болезненной рваной раны. Если же броня есть, то ничего не происходит. Пронесло!
2	Атака повреждает доспехи цели, уменьшая ОБ на 1. Вдобавок, цель получает один уровень Усталости. Если брони нет, она также будет Оглушена на один раунд.
3	Атака срезает большой кусок кожи с туловища, вынуждая цель ловить ртом воздух от боли. Она Оглушена на один раунд и получает два уровня Усталости.
4	Потоки крови вытекают из глубоких порезов, оставляя на земле блестящие лужи. Все персонажи, проходящие через лужи крови должны проходить проверку Ловкости, или будут Сбиты с ног. Цель получает 1к5 уровней Усталости.
5	Удар открывает длинную рану на туловище цели, заставляя её сложится пополам от ужасной боли. Цель также получает 1к5 уровней Усталости.
6	Могучий удар отрезает большой кусок плоти и сбивает жертву её на землю, где она корчится от боли, зажимая кровоточащую рану. Цель Сбита с ног и получает 1к10 уровней Усталости.
7	Удар вспарывает живот цели, выставляя напоказ внутренности. Цель может либо придерживать кишки одной рукой и ждать, пока медик не вернёт их на место при помощи успешной проверки Медики, либо продолжить сражаться, не взирая на то, что каждый ход с вероятностью 20% брюхо может распахнуться и украсить всё вокруг выпавшими потрохами, причинив персонажу ещё 2к10 единиц урона. В любом случае, цель получает 1к5 уровней Усталости, и у неё открывается Кровотечение.
8	Со зловещим треском, с груди цели сдирается кожа, обнажая красное месиво мускулов. Цель должна пройти **серьёзную (+0) проверку Выносливости** или умереть. В случае успеха, она навсегда теряет 1к10 Выносливости и получает 1к10 уровней Усталости. Кроме того, у неё откроется Кровотечение.
9	Мощный удар рассекает жертву от шеи до паха, обнажая внутренние органы и выплескивая их на землю. Жертва довольно-таки мертва.
10+	Как выше, кроме того, всё вокруг заливает кровь. До конца боя, все проходящие в радиусе четырёх метров от трупа должны проходить **серьёзную (+0) проверку Ловкости** или будут Сбиты с ног.

Таблица 8-22 Критические эффекты резаного урона в голову

Критический урон	Критический эффект
1	Удар срезает кожу с лица цели и причиняет один уровень Усталости. Если цель носит шлем, то ничего не происходит.
2	Удар срезает скальп с головы жертвы, вызывая обильное кровотечение. Кровь заливает глаза, и цель получает штраф -10 к Ближнему и Дальнему бою на 1к10 ходов. Цель получает уровень Усталости.
3	Атака срывает шлем с головы цели. Если шлема нет, то цель теряет ухо и получает два уровня Усталости.
4	Атака выбивает глаз цели, причиняет 1к5 уровней Усталости и Оглушает её на один раунд
5	Атака вскрывает лицо цели, Оглушая её на 1к5 раундов, причиняя 1к5 уровней Усталости. Если на цели был шлем, атака срывает его.
6	Яростный удар рассекает лицо, забирая с собой «сувенир». Бросьте 1к10, чтобы узнать, что потеряла цель – на 1-3 это глаз (см. стр. 292), на 4-7 – нос (что навсегда вдвое уменьшает Общительность), на 8-10 – ухо (навсегда уменьшает Общительность на 1к10, но вы всегда можете прикрыть рану волосами). Вдобавок, цель получает 1к5 уровней Усталости, и у неё открывается Кровотечение.
7	Удар почти уничтожает лицо жертвы – во все стороны летят выбитые зубы и кусочки кожи. Жертва ещё может выжить, но уже никогда не сможет говорить разборчиво. Цель получает Оглушение на один раунд, и у неё открывается Кровотечение. Цель навсегда Слепнет, а её Общительность навсегда падает на 1к10.
8	Удар рассекает голову жертвы надвое, отчего глаза выпадают, а мозг стекает по щеке, как пролитое желе. Цель умирает ещё до того, как повалиться наземь.
9	Со звуком рвущейся пополам мокрой губки, голова цели отделяется от тела и, отлетев на 2к10 метров, падает с глухим стуком. Цель мгновенно умирает.
10+	Как выше, но кроме этого шея цели извергает фонтан крови, задевая всех стоящих рядом и заставляя каждого, кто оказался рядом, пройти **серьёзную (+0) проверку Ловкости**. Каждый персонаж, который провалил проверку, получает -10 штраф к проверкам Ближнего и Дальнего боя на один раунд, так как кровь заливает ему глаза или загрязняет визор.

Таблица 8-23 Критические эффекты резаного урона в ногу

Критический урон	Критический эффект
1	Удар пронзает ногу болью. Жертва получает один уровень Усталости
2	Сустав жертвы трескается. Она должна пройти **серьёзную (+0) проверку Ловкости**, иначе будет Сбита с ног. Также она получает один уровень Усталости.
3	Атака срезает полоску плоти с ноги цели, поток крови вырывается из раны. Цель получает один уровень Усталости и страдает от Кровотечения.
4	Удар выбивает жертве сустав, и она падает на землю. Цель двигается с половиной скорости, пока не будет оказана медицинская помощь. Вдобавок, она получает два уровня Усталости.
5	На ноге жертвы появляется глубокая, изрыгающая кровь рана, в которой видны кость, сухожилия и мускулы. Цель получает 1к5 уровней Усталости, а её Скорость передвижения сокращается вдвое на 1к10 часов.
6	Удар укорачивает ступню цели на несколько сантиметров. Она должна немедленно пройти **серьёзную (+0) проверку Выносливости** или навсегда потерять ступню. В случае успеха, Скорость передвижения цели упадёт вдвое, до тех пор, пока не будет получена медицинская помощь. В любом случае, цель получает 1к5 уровней Усталости.
7	Мощный удар врезается глубоко в ногу, вгрызаясь в кость и распарывая связки. Нога сломана и, пока не срастётся, цель считается одноногой. Это увечье столь тяжёлое, что цель получает 1к10 уровней Усталости. Также у неё открывается Кровотечение
8	Один могучий удар отсекает ногу, заливая всё вокруг кровью. Жертва должна немедленно пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости, иначе умрёт от шока. Если она выживёт, у неё откроётся Кровотечение. Также она получит Оглушение на 1к10 раундов и 1к5 уровней Усталости. У жертвы остаётся только одна нога.
9	С мясным шлепком нога отрезается от бедра. Цель падает на землю, воя в агонии, и умирает через несколько мгновений.
10+	Как выше, но поток крови настолько силён, что, до конца сцены, любой персонаж, который совершает действие Бег или Натиск в радиусе шести метров от трупа, должен проходить **серьёзную (+0) проверку Ловкости**, иначе будет Сбит с ног.

Состояния и особый урон

Обычные ранения – далеко не единственная форма телесного вреда, с которым сталкиваются путешествующие сквозь неизведанное. Космодесантники могут оказаться объяты пламенем, могут истекать кровью, переломать кости или лишиться конечностей. Собирательно всё это, и даже больше, называется «состояниями и особым уроном».

Ампутированные конечности

Персонаж, потерявший часть тела (за исключением головы, потеря которой почти наверняка смертельна), также страдает от Кровотечения и должен немедленно получить медицинскую помощь. Если персонаж выжил, он должен найти кого-то с умением Медика, кто сможет умело обработать культю, чтобы она правильно зажила. Если медицинской помощи не оказать, культя может зажить сама с вероятностью 20%. Если она не заживёт, больной умрет страшной смертью от заражения через 1к10 дней. Безотносительно того, получит ли он медицинскую помощь или нет, персонаж не начнёт выздоравливать в течение 1к10+2 дней. Если персонаж пережил всё вышеописанное, ему также придётся мириться с неприятными последствиям утраты конечности.

Потеря кисти

Персонаж получает штраф -20 ко всем проверкам умений и характеристик, требующим использования двух рук. Он не может использовать двуручное оружие, но может закрепить на покалеченной руке щит. Если персонаж потерял ведущую руку, то получает обычный штраф -20 к проверкам Ближнего боя, когда использует для атаки неведущую руку. За каждые 100 потраченных очков Опыта он может снизить этот штраф на 10. Если персонаж потеряет обе кисти, то ему нужно раздобыть, по крайней мере, один бионический протез, либо попросить кого-нибудь заточить ему зубы.

Потеря руки

Аналогично потере кисти, но персонаж больше не может привязывать щит к руке, потому что её больше нет. Потерять обе руки так же плохо, но кроме того, персонажу будет сложнее добраться до «труднодоступных» мест. Игроку предстоит задуматься либо о бионике, либо о новом персонаже.

Потеря глаза

Потеря одного из глаз навсегда понижает значение Дальнего боя персонажа на 10. Кроме того, он получает штраф -20 к проверкам умений и характеристик, основанных на зрении. Если персонажу не повезло потерять оба глаза, он становится слепым (см. ниже).

Потеря ступни

Скорость передвижения персонажа навсегда падает вдвое (округлять вверх). Персонаж получает штраф -20 ко всем действиям, имеющим подтип «Передвижение», а также проверкам умений и характеристик, основанных на подвижности, например, к Слежке. Потеря обеих ступней делает ходьбу очень непростой.

Потеря ноги

То же, что и потеря ступни, но вдобавок персонаж не сможет использовать Уклонение. С потерей обеих ног персонаж становится лишь половиной того человека, которым был. Есть и хорошая новость – врагам будет вдвое сложнее в него попасть.

Ослепление

Ослепший персонаж автоматически проваливает все проверки, основанные на зрении, а также все проверки Дальнего боя. Он также получает штраф -30 к проверкам Ближнего боя и большинству других проверок, которые обычно требуют зрения.

Кровотечение

Кровотечение – это критический эффект, возникающий вследствие Критического урона. Каждый раунд истекающий кровью персонаж может умереть с вероятностью 10%. Если персонаж в сознании, для остановки Кровотечения он может каждый раунд пробовать пройти **сложную (-10) проверку Медики**. Если при этом персонаж пытается сделать что ещё, требующее напряжения сил (например, убегает от того, что вызвало это Кровотечение), то проверка становится **очень тяжёлой (-30)**. Если персонаж без сознания, или же не питает иллюзий касательно своих медицинских познаний, ему может помочь другой персонаж, что пройдёт эту проверку.

Глухота

Персонаж больше ничего не слышит, или слышит недостаточно для того, чтобы общаться с остальными. До тех пор, пока он не оправится или не исправит свой недуг, персонаж автоматически проваливает все проверки умений и характеристик, основанные на слухе. Помимо трудностей в общении с соратниками, персонаж может столкнуться и с другими трудностями – решать мастеру.

Огонь

Объятые огнём персонажи получают урон каждый раунд. В начале каждого раунда, после первого, после того, когда персонаж впервые оказался под воздействием пламени (или если в него попали из оружия со свойством Зажигательное), он должен пройти **серьёзную (+0) проверку Ловкости** или загореться. Загоревшись, персонаж получает 1к10 урона (не уменьшаемого бронёй) и один уровень Усталости каждый раунд, пока огонь не потухнет. В вопросах Критического урона, урон от огня считается энергетическим, и применяется к Корпусу, если не указано иного. Горящий персонаж должен проходить **серьёзную (+0) проверку Силы воли**, чтобы действовать нормально, а не только бегать кругами и вопить (что считается Полным действием). Загоревшись, персонаж может попытаться сбить пламя, упав наземь (при этом он считается Сбитым с ног) и пройдя **тяжёлую (-20) проверку Ловкости**, что считается Полным действием. Мастер может сделать эту проверку проще или сложнее, в зависимости от обстоятельств и помощи соратников. Если персонаж носит полностью закрытую броню (в том числе силовую), он автоматически проходит проверку Силы воли.

Падение

Персонажи могут свалиться откуда угодно по целому ряду причин, но результат всегда будет примерно одинаков. Чтобы рассчитать урон от падения, просто бросьте 1к10 и прибавьте +1 за каждый метр высоты падения. Используйте

таблицу **8-3 «Зоны попадания»**, чтобы узнать, какая часть тела первой встретилась с землей. Броня не даёт защиты от падения. В вопросах Критического урона этот урон считается ударным. Мастер может менять урон в зависимости от типа поверхности, на которую падает персонаж, аномальной силы тяжести и других обстоятельств. Упав, персонаж будет Сбит с ног, но может пройти **серьёзную (+0) проверку Ловкости**, чтобы устоять на ногах.

Оглушение

Вдобавок к получению урона и Усталости, персонаж также может быть Оглушён. Это может произойти в результате некоторых атак или эффектов. Проверки Дальнего и Ближнего боя против Оглушённой цели становятся рутинными (+20). Вдобавок, Оглушённые персонажи не могут предпринимать действия или реакции, такие как Уклонение. Оглушённые персонажи не являются Беспомощными или Неподготовленными.

Удушье

Есть много способов задохнуться – утонуть, надышаться дымом или наглотаться ядовитого газа. Скорость, с которой персонаж будет задыхаться, зависит от того, что он делает. Если персонаж пытается беречь кислород, то он может задержать дыхание на количество минут, равное своему бонусу Выносливости. Если вместо этого персонаж предпринимает активные действия (сражается, плавает и т.п.), он может задержать дыхание на количество раундов, равное его удвоенному бонусу Выносливости. Когда персонаж задерживает дыхание, он должен проходить **серьёзную (+0) проверку Выносливости** каждую минуту (если сохраняет кислород) или каждый раунд (если что-то активно делает). Если пройти её не удается, персонаж получает один уровень Усталости. Помните, любое количество уровней Усталости накладывает штраф -10 ко всем проверкам, а если число уровней Усталости превысит бонус Выносливости персонажа, то он немедленно потеряет сознание на 10 – бонус Выносливости минут. Если по прошествии максимального времени задержки дыхания персонаж не получил доступ к кислороду, он автоматически впадает в Беспамятство, независимо от Усталости. Если персонаж одновременно находится в Беспамятстве и не получает кислород, то он получает 1к10 урон каждый раунд, пока не умрет. Броня и Выносливость не могут уменьшить этот урон. Важно отметить, что космодесантники с действующим мультилёгким могут дышать водой и при этом не тонуть.

Беспамятство

Беспамятство, как правило – это временное состояние, которое обычно вызывает Усталость или критические эффекты. Продолжительность этого состояния обычно указана в описании вызывающего её эффекта, но такого указания нет, то Беспамятство длится 10-БВ минут.

Персонаж, находящийся в Беспамятстве, не воспринимает происходящее вокруг и не способен совершать никаких действий. Он считается Беспомощной целью (см. стр. 279). Если персонаж впадает в Беспамятство по причине уровней Усталости, он восстанавливает часть её, когда приходит в себя. См. также раздел «Усталость», страница 283.

Бесполезные конечности

Некоторые критические эффекты вынуждают персонажа предпринять **серьёзную (+0) проверку Выносливости**, грозя временной потерей работоспособности руки или ноги в случае провала. Если персонаж с умением Медика оказывает помощь раненому персонажу, жертва получает бонус +20 к такой проверке. Даже если проверка успешна, конечность следует держать на перевязи в течение 1к5+1 недель – все это время она будет Бесполезна.

При провале проверки Выносливости, конечность придётся отрезать, что требует от персонажа с умением Медика преуспеть в сложной (-10) проверке Медики. При провале, конечность тоже ампутируется, но операция наносит 1к10 единиц урона конечности, который почти всегда будет критическим. Если пациент выживет, конечность ампутируется, но у него откроется Кровотечение и с ним нужно будет справиться. Решив и эту проблему, хирургеон должен будет обрабатывать рану так же, как в случае с ампутированной конечностью (см. выше).

Вакуум

Нет ничего хорошего в том, чтобы оказаться в вакууме. Персонаж может быть внезапно выброшен в безвоздушное пространство (например, через воздушный шлюз), или он подвергаться воздействию вакуума постепенно (например, будучи запертым на космическом корабле, чья атмосфера медленно улетучивается в космос).

Внезапно оказавшись в вакууме, персонаж может оставаться невредимым в течение количества раундов, равного своему бонусу Выносливости. Если он не найдёт источник кислорода, то начнёт задыхаться. После этого, в конце каждого раунда, он будет получать 1к10+3 единиц взрывного урона от декомпрессии. Если персонаж при этом находится в открытом космосе, то в конце каждого раунда он должен совершать **серьёзную (+0) проверку Выносливости.** Провал означает, что персонаж получает 1к10 единиц энергетического урона ужасного холода. В обоих случаях урон игнорирует броню и бонус Выносливости. Если персонаж умирает в космосе, его труп замёрзнет через пять раундов. Если, будучи замороженным, он получит любой урон, то расколется на тысячи кроваво-красных ледяных осколков. Встретившего такую судьбу персонажа может спасти разве что договор с демоном.

Если персонаж оказался заперт в помещении с постепенно улетучивающейся атмосферой, он может оставаться невредимым в течение количества раундов, равного его удвоенному бонусу Выносливости. По окончании этого времени, он начнёт задыхаться, а также ощущать эффект декомпрессии. С этого мига, в конце каждого раунда персонаж должны проходить проверку Выносливости с накапливающимся штрафом -10. Успех означает, что он получает только 1к5 взрывного урона. Неудача же означает, что он получает 1к10 взрывного урона. В обоих случаях броня не уменьшает получаемый Урон.

ЛЕЧЕНИЕ

Странствуя по галактике, персонаж неизбежно будет получать урон. Накаливая урон, персонаж проходит три стадии: Легко раненый, Тяжело раненый и Критически раненый. Как быстро персонаж будет оправляться от урона – зависит от того, насколько тяжело был ранен персонаж. Покой, медицинская помощь и некоторые психосилы могут ускорить восстановление урона, полученного персонажем.

Легко раненый

Персонаж считается Легко раненым, если получил количество урона, равное его удвоенному бонусу Выносливости или меньше. Благодаря естественному заживлению ран Легко раненые персонажи восстанавливают одно очко урона в день. Если Легко раненый персонаж весь день проводит в постели, он снимет количество очков урона, равное своему бонусу Выносливости.

Пример

Бонус Выносливости брата Мирдора равен 8. На кровопролитной операции Мирдор получает 12 очков урона. Это меньше, чем удвоенный бонус Выносливости Мирдора, так что он только Легко ранен. Он будет восстанавливать по одному очку урона в день, но если посвятит целый день отдыху и восстановлению, то сможет восстановить сразу 8 очков.

Тяжело раненный

Персонаж считается Тяжело раненым, если получил количество урона, вдвое превышающее его бонус Выносливости. Тяжело раненые персонажи снимают одно очко урона в неделю благодаря естественному заживлению ран. Если Тяжело раненый персонаж проведёт неделю в полном покое, он снимет количество очков урона, равное своему бонусу Выносливости. Когда урон, нанесённый Тяжело раненому персонажу станет равен или меньше его бонуса Выносливости, персонаж становится Легко раненым.

Пример

В ходе тяжёлого боя с кровопускателем, Мирдор получает 18 очков урона, что превышает его удвоенный Бонус Выносливости, который у него равен 8. Мирдор считается Тяжело раненным и решает провести целую неделю в лазарете. В конце этой недели, он снимает 8 очков урона, так как его бонус Выносливости равен 8. Так как теперь у него 8 очков урона (его удвоенный бонус Выносливости), он считается только Легко раненным

Критически раненный

Персонаж считается Критически раненым, если получил количество урона, большее, чего его количество ран. Критический урон не проходит сам по себе – для этого нужна медицинская помощь. Благодаря отдыху и медицинской помощи, персонаж снимает одно очко Критического урона в неделю. После того, как будет снят весь Критический урон, персонаж становится Тяжело раненым.

Пример

После изнурительного боя с ордой тиранидов, Мирдор получает 3 очка Критического урона. К счастью, его товарищи сумели доставить его в лазарет, где он проводит три недели, лечась под постоянным наблюдением апотекариев ордена. По окончанию трёх недель, Мирдор снимает все три очка Критического урона и отныне считается Тяжело раненным.

Смерть

Смерть – это результат того или иного критического эффекта. Обычно это происходит, когда персонаж набрал 8 или более очков Критического урона в зависимости от типа полученного урона и пораженной зоны. Если критический результат указывает на то, что персонаж убит, он погибает, и только сжигание очка Судьбы (см. стр. 231) спасет ему жизнь.

Героическое самопожертвование (Необязательное правило)

Ни один боевой брат не умирает напрасно, если служит Императору. Мастер может позволить игроку совершить Героическое самопожертвование, если тот знает, что у его персонажа не осталось другой возможности послужить Императору или если он готов отдать жизнь для ради великой цели. Когда игровой персонаж сжигает последнее очко Судьбы для того, чтобы выжить, он может предпочесть выживанию Героическое самопожертвование (космодесантники жертвуют собой, только, если способа выжить нет!). В начале своего хода персонаж заявляет, что он совершает Героическое самопожертвование за Свободное действие. Затем, в течение количества ходов, равного его бонусу Выносливости (включая ход, в котором было объявлено Самопожертвование), персонаж может игнорировать все дальнейшие Критические эффекты, за исключением тех, которые делают конечности или чувства бесполезными (такие как оторванные конечности и слепота). Персонаж также получает одно «бесплатное» очко Судьбы каждый ход, которое может быть использовано по общим правилам (см. стр. 231). Это очко теряется, если не будет потрачено. По истечении этого времени персонаж умрёт независимо от любых других факторов. Очки Судьбы, которые персонаж получает в ходе Героического самопожертвования, нельзя сжигать, чтобы спасти жизнь персонажа. Важно отметить, что космодесантник никогда добровольно не совершит Героическое самопожертвование, если это сделает невозможным извлечение его геносемени.

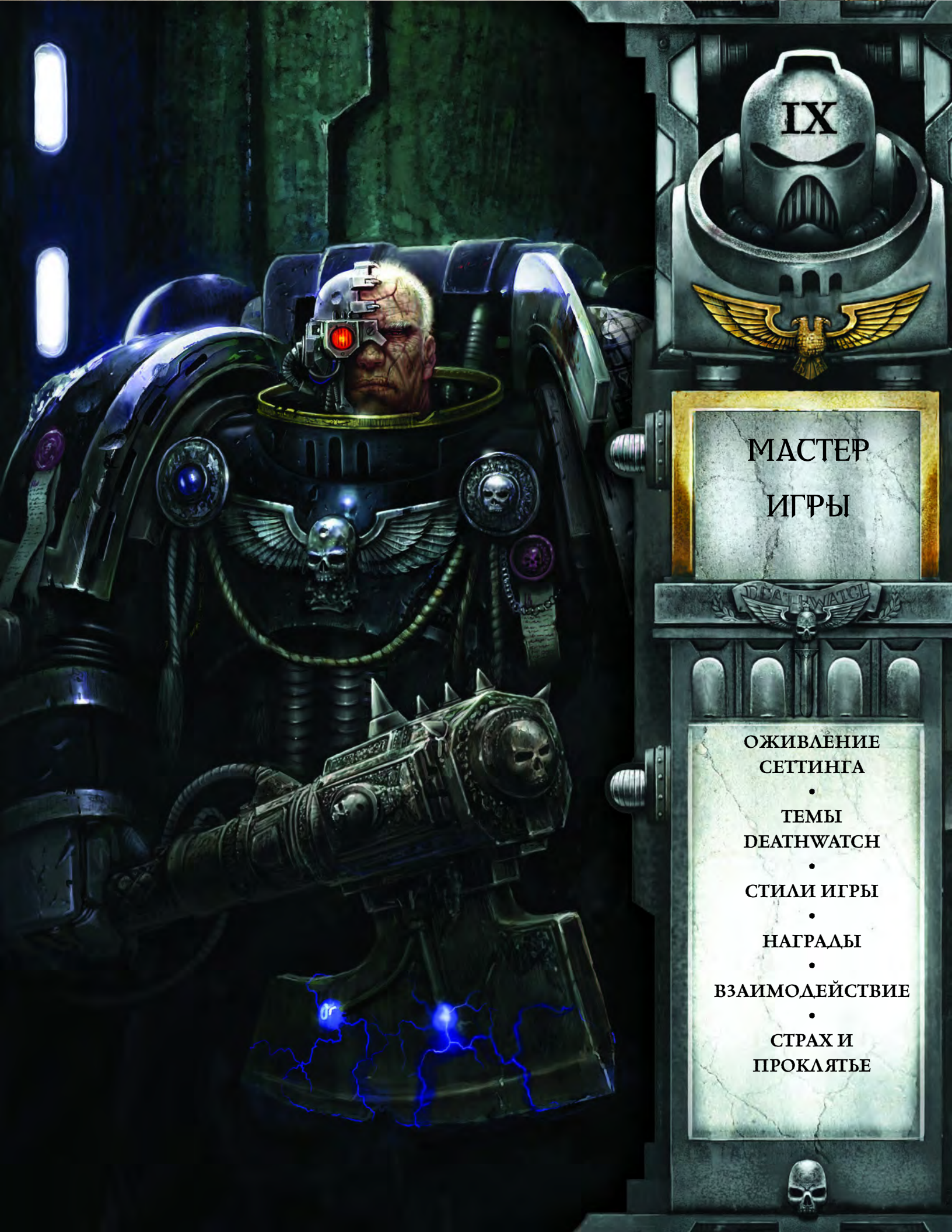
Если самопожертвование персонажа было особенно значимым и повлияло на исход операции, мастер может присудить бонус следующему персонажу этого игрока. Подробнее об этом рассказано на странице 305 **главы IX «Мастер игры»**.

Медицинская помощь

Раненому персонажу можно помочь различными способами – от применения лекарственных препаратов, до успешной проверки Медики и даже психосил. Медицинская помощь может немедленно восстановить урон или ускорить процесс естественного заживления. Дополнительная информация об умении Медика находится на странице 105.

Кибернетические и бионические заменители

Бионические протезы дают возможность восстановить потерянные конечности, а иногда персонаж может по своей воле избавиться от совершенно здоровой руки или ноги и получить преимущества кибернетического протеза. Правила удаления и присоединения кибернетических, бионических и «биорасширенных» конечностей, имплантатов и оружия подробно описаны в **главе V «Арсенал»**.



IX

МАСТЕР ИГРЫ

ОЖИВЛЕНИЕ СЕТТИНГА

•

ТЕМЫ DEATHWATCH

•

СТИЛИ ИГРЫ

•

НАГРАДЫ

•

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

•

СТРАХ И ПРОКЛЯТЬЕ

Глава IX: Мастер игры

"За Императора!"

– излюбленный боевой клич Адептус Астартес

В **Deathwatch** игроки влезут в шкуру лучших воинов Империума и столкнутся с бесчисленными его врагами на бессчётных полях сражений и разорённых войнами мирах.

Космодесантники – немногочисленные избранные воины из бесчисленных миллиардов, стоящие между кипящей тьмой и угасающим светом цивилизации и порядка. Воплощение этой кровавой реальности в жизнь – задача мастера игры, который ведёт игроков в приключениях и продумывает боевые задания, порождая ужасы и разжигая пламя войны, которое поглотит этот мир.

Роль мастера

В **Deathwatch** одному из игроков предстоит взять на себя роль мастера игры (МИ). Эта роль жизненно важна, так как на мастера ложится создание, поддержание и описание мира, в котором будут жить персонажи игроков (ПИ). Продумать место действия, направить сюжет и решить исход действий игроков – вот задачи мастера. Во многом он схож с кинорежиссёром, что создаёт сцену и рассказывает игрокам (которые схожи с исполнителями главных ролей), где они находятся и что делают. Однако, в отличие от фильма, ролевая игра – это общее развлечение игроков и мастера. Мастер определяет фон, а на плечи игроков ложится необходимость решить, что будут делать их герои.

И именно в этом проявляется другая ключевая роль мастера. Он не только режиссер и рассказчик, но ещё и судья. **Deathwatch** содержит правила, позволяющие оценить действия персонажей и понять, добились ли они успеха в своих начинаниях. Мастер помогает решить, где и когда использовать эти правила, а также то, как их толковать, гарантируя тем самым то, что игра пойдёт настолько гладко, насколько это возможно. Мастер должен быть честным и беспристрастным, как и подобает любому судье, и следить за тем, чтобы все участники хорошо провели время.

Наконец, поскольку мастер определяет обстановку и описывает действие, он, фактически, создает сюжет, по которому следуют игроки. В ролевых играх эти сюжеты зовутся «приключениями» или «сценариями». Всё, что игроки знают или хотят узнать об окружающем мире, им описывает мастер, который также играет всех остальных обитателей вселенной – от белощитника Имперской Гвардии до самого могущественного правителя сектора – и решает, как они реагируют на персонажей игроков и их действия. Мастер одновременно является рассказчиком и антагонистом, и эта двойственность создает ему большую часть проблем.

Хотя на первый взгляд мастеру предстоит намного больше работы, чем игрокам, его роль может быть одной из самых приятных, так как он получает удовлетворение от того, что приносит игрокам удовольствие и видит, как оживают его миры.

Выбор мастера

При организации игры в **Deathwatch**, необходимо назначить одного игрока мастером. Будет хорошо, если таковой окажется добровольцем, так как игра пройдёт лучше, если ведущий её человек будет заинтересован в том, что он делает. Обычно мастера выбирают до того, как игроки соберутся на первую встречу. Как правило, эту роль берёт на себя тот, кто организовал игру – возможно, также человек, который скачал эту книгу. Нередко разные игроки поочерёдно становятся мастерами, и водят собственные приключения. Это даёт им возможность придумывать свои истории и может оказаться очень полезным, так как командная работа порождает глубокие и проработанные кампании.

Делегируя игрокам

Почти нет сомнений, что когда дело доходит до ведения ролевой игры, львиная доля работы достаётся мастеру. Впрочем, нет нужды взваливать всю ответственность за игру на него одного. На этом этапе игроки также могут внести свою лепту – например, принести миниатюры, кости, карандаши и бумагу или закуски.

Важнейший вклад, который может сделать игрок – это помочь мастеру в создании мира и проработке подробностей. Например, вместо того, чтобы самому продумывать детали битвы Серого марша, в которой некогда участвовал один из героев, мастер может попросить игрока самого рассказать о том сражении. Так игрок дополнит мир, а у мастера появятся подробности, которые он сможет добавить в дальнейшие игры. Обычно такие «поручения» нравятся игрокам и позволяют им создавать фоновые детали. Задача ведущего становится легче, а приключения – богаче.

Основы

Так как роль мастера состоит в том, чтобы оформлять и вести историю, он должен подготовиться лучше, чем другие игроки. Начинающему мастеру следует запомнить несколько простых принципов:

Знай правила: важно, чтобы мастер знал правила лучше, или как минимум, не хуже других игроков. Это значит, что перед тем как проводить свою первую игру, он должен прочитать эту книгу – желательно, всю. Мастеру предстоит выносить суждения и разрешать споры о действиях игроков, и тесное знакомство с правилами позволит верно разрешать конфликты и уменьшить внеигровые обсуждения.

Знай сюжет: в ролевой игре игроки и их персонажи – герои, противостоящие тёмной и загадочной вселенной сорок первого тысячелетия. И хотя персонажи – сильные мира сего, а их деяния поистине грандиозны, именно мастер создаёт сюжет, по которому они идут, и управляет врагами и негодяями, которых им предстоит встретить. Как уже говорилось ранее, мастер контролирует врагов и союзников, а также отслеживает мелкие детали, которые погружают игроков в историю. Игра – это совместный процесс, и мастер не рассказывает игрокам всё что происходит, а скорее создаёт для них сцены и откликается на их действия. Это

значит, что ему нет нужды знать каждую мелочь – но, как минимум, ему должно быть известно, где сюжет начнётся и куда движется. Сюжет может быть прост как, например, «защита ледяной станции «Альфа» от нападения тиранидов», или сложен – скажем «выслеживание слогта, проникшего на имперский агромир, одновременно с попыткой объединить граждан в эффективное подразделение, чтобы дать отпор скорому вторжению ксеносов». Как правило, более подробный сюжет делает жизнь мастера легче. Если он хорошо провёл подготовительную работу – создал НИП, определился с местом действия, продумал множество внутриигровых наград и разработал сценарии на случай непредвиденных событий (которые обязательно произойдут), ему придётся принимать меньше сиюминутных решений и игру получится вести с нужным темпом. Каким бы сложным или простым не был сценарий, подготовка не будет лишней. Также мастер может воспользоваться уже написанными и опубликованными приключениями, как например приведённые в главах XIV и XV. Преимущество такого рода сценариев в том, что большая часть работы мастера уже сделана, и можно сразу приступать к игре.

Будь готов: во многих группах именно мастер отвечает за то, чтобы у игроков было всё необходимое – бумага для заметок, карандаши, кости и многое другое. Некоторые мастера предпочитают у себя хранить важные материалы – например, листы персонажей. Всё это помогает сосредоточиться на развитии игры. Перечень базовых игровых принадлежностей можно найти на странице 8.

Оживление сеттинга

"Лишь со смертью кончается долг"

– надпись на Кенотафе героев

Действие **Deathwatch** происходит во вселенной *Warhammer 40000*, мрачном и смертельно опасном месте, где человечество безостановочно сражается против бессчётных и разнообразных врагов. Только свет Императора и мощь имперских армий стоят между немногими сторонниками порядка и хаосом, разрушением и безумием, которые начнутся, когда Империум падет. Каждый день по всей галактике, на бесчисленных планетах, в десятках секторов и систем не утихает война. Имена и подвиги большинства из тех, кто служит Императору в его бесконечных войнах, быстро забываются, а их вклад в сбережение Империума – не более чем кровь и пепел. Их усилия – лишь краткая искра света в безбрежности пустоты.

Однако Караул Смерти – совсем другое дело. Составляющие его астартес – обладатели превосходного генетического наследия, снабжённые могущественным древним оружием. Это величайшие служители Императора и лучшие его воины. В отличие от несметных орд смертных солдат, которые тяжко трудятся во имя Повелителя Человечества, ликвидационная команда Караула Смерти – это ценная боевая единица, чьё присутствие может переломить ход битвы и превратить сокрушительное поражение в славную победу. Это другой вид войны с другим набором правил.

Это одна из задач мастера игры – оживить эту вселенную и дать игрокам шанс сделать себе имя в битве и завоевать славу во имя Императора. Без знания и понимания этого неповторимого сеттинга ведущему не достичь таких целей.

Темы Deathwatch

Вселенная *Warhammer 40000* и игра **Deathwatch** отличаются от любой другой научной фантастики. Чтобы оживить эту вселенную, вплести её аромат и колорит в свои игры, мастер должен знать её ключевые темы. Возможность отразить их в игре поможет сделать её соответствующей духу сорок первого тысячелетия – и, в идеале, помочь игрокам сильнее погрузиться в роли своих персонажей.

Есть только война

Вселенная *Warhammer 40000* – это место постоянных войн, где армии Человечества беспрестанно сражаются, дабы сохранить власть Императора над галактикой. Целые миры и регионы космоса десятилетиями или даже веками не знают ничего, кроме войн и междоусобиц; целые поколения солдат отправляются на древние фронты, чтобы погибнуть на службе Императору, как это делали их бесчисленные предки. Это фон для Deathwatch, где десятки бесконечных кампаний, сражений и крестовых походов разворачиваются рядом с игроками, и имперская военная машина вездесуща, а бесконечные потоки людей и боеприпасов пересекают пустоту по пути

на фронт. Это мир, в котором родились персонажи – они знают, что это место крови, пепла и смерти, и, что враги Императора будут жаждать крови Человечества ещё долго после того, как их забудут.

Братья по оружию

Орден Адептус Астартес – это настоящая семья воинов, где все и каждый имеют общее генетическое наследие. Когда боевой брат присоединяется к рядам Караула Смерти, он завязывает новые узы, и даже только что сформированная ликвидационная команда слажена куда лучше, чем любой отряд смертных. Это связь через примарха и орден восходит к самому Императору, «деду» космических десантников и повелителю всего Человечества. В отличие от других игр или вселенных, где игровые персонажи часто являют собой разношёрстную банду бродяг или наёмников, объединённых лишь судьбой или жаждой приключений, ликвидационная команда Deathwatch представляет собой отряд воинов, объединённых генетическим родством. Быть космодесантником – значит остро осознавать свою родословную, ощущать принадлежность к ней, и всегда помнить, что все боевые братья – родственники, объединённые на службе Императору и вместе сражающиеся против тьмы.

Легендарные герои

В таком раздираемом войной месте, как сорок первое тысячелетие, воины всегда в большом почёте, будь то могущественные полковники Имперской Гвардии, грозные адмиралы Имперского флота или искусные убийцы Инквизиции. Однако, никто не может даже надеяться приблизиться к величию космических десантников. Такие воины проявляют невероятный героизм перед лицом бесчисленных трудностей и несут вечный долг перед своими братьями, орденом и Императором. В отличие от многих других вселенных и игр, персонажи Deathwatch с самого начала и до самой смерти на службе Императору остаются могущественными героями и Его любимыми сынами. Это важное различие, поскольку жизни космодесантников не подобает растрачивать впустую в бессмысленном сражении, как поступают с рядовыми гвардейцами или пустоходами – ими допустимо жертвовать лишь для того, чтобы переломить обстановку в критический миг. И мастер, и игроки должны осознавать важную и священную роль Адептус Астартес в защите Империума и о том, что быть боевым братом – значит быть величайшим из защитников Человечества и противостоять его величайшим врагам.

Наша награда – долг

Космодесантники непохожи на обычных людей, одержимых золотом, жаждой богатства или мелкой власти. Древняя воинская культура астартес признаёт лишь чистоту боя и исполнение долга перед Императором. Боевой брат ищет только славы в битве и возможности лучше послужить Императору, сражая врагов Человека. Хотя все космодесантники когда-то были людьми, годы воспитания, обучения и изменяющее воздействие геносемени почти погасили в них мелочную жажду богатства и власти, на смену которым пришли жгучая жажда славы и право восславить Императора в горниле битвы. В Deathwatch не работают обычные стимулы, такие как приобретение богатства – их вытесняет их долг перед Императором и возможность доказать свою храбрость в бою. Награда каждого боевого брата – почести, заслуженные на поле боя, слава в глазах своего ордена и сознание выполненного долга, что состоит в истреблении врагов Императора. Так персонажи Deathwatch становятся сильнее и известнее, постепенно превращаясь в настоящих героев.

КАК ПРОВОДИТЬ ПРИКЛЮЧЕНИЕ DEATHWATCH

В **Deathwatch** игроки берут на себя роль лучших воинов Императора, истинных богов среди людей, способных побеждать орды врагов благодаря силе и мастерству. Это означает, что им достаются самые опасные задания и самые страшные противники, с которыми сталкивается Империум. Их пошлют туда, где другие не могли бы надеяться выжить, не говоря уже о том, чтобы победить. На первый взгляд это означает, что большинство приключений,

связанных с ликвидационными командами Караула Смерти, сосредоточены вокруг боёв (учитывая воинственную природу астартес). Однако это лишь верхушка айсберга, когда речь заходит о роли Караула Смерти и возможностях, открывающихся перед персонажами, как членами его священных рядов.

На первый взгляд может показаться, что игры про генетически усиленных суперсолдат, фанатично преданных своему долгу, будут довольно однообразными. Однако, как и во всех аспектах вселенной *Warhammer 40000*, в **Deathwatch** есть много различных путей, тем и условий, которые можно исследовать и использовать. Это может быть простая операция по поиску и уничтожению могущественного врага, спасение важной персоны в разгар полномасштабного планетарного вторжения, секретное поручение Инквизиции, где неясны как цели, так и враги, или даже опасная дипломатическая миссия в мир ксеносов, где боевые братья должны сделать всё возможное, чтобы избежать кровопролития.

Быть космодесантником – это больше, чем просто быть сильным и бесстрашным воином. Быть космодесантником – это стоять на страже Империума и власти Императора, где бы и как бы это ни происходило.

СТИЛИ ИГРЫ

Играть в **Deathwatch** можно в нескольких разных стилях, что сконцентрированы на различных видах приключений, которые мастер игры мог бы захотеть провести. Ни один из этих стилей не является исключительным и, само собой, их можно смешивать и совмещать, как того требует разворачивающийся сюжет.

Избранные Императора

Космодесантники, по самой своей природе и замыслу создателя, чаще всего встречаются в гуще самых страшных сражений. Взращённые для войны и обученные побеждать, боевые братья легко вписываются в приключения, которые сосредоточены на большом количестве боевых действий. Часто они принимают вид военных операций, где персонажам предстоит уничтожить определённые цели, исполнить некий приказ и принести славу Императору, победив его врагов. Хотя военную тематику и идею группы отборных воинов, получивших особые приказы, можно обыгрывать по-разному, цель, чаще всего, будет одна и та же – уничтожение врага, как правило, градом болтерных снарядов и плазменных сгустков. Военные игры также часто рассказывают об отдельных операциях как элементах более масштабной имперской кампании. Пока Имперский Флот обстреливает орбитальные укрепления в небесах, а Гвардия марширует по опалённым полям брани, караульные смерти скрытно движутся между пламенем и тенью, чтобы нанести удар в самое уязвимое и важное место. В мире пепла, крови и разрушений боевые братья действуют отдельно от всех прочих сил, осознавая свою уникальную роль в потоке битвы. В таких играх обычным делом будут персонажи, участвующие в длительных имперских кампаниях и перебрасываемые из одного мира в другой, из одной зоны боевых действий в другую по прихоти невидимых командиров и жаждущих битв генералов. Вчера они штурмовали лунную оборонительную платформу, сегодня с низкой орбиты высаживаются в зону боевых действий в джунглях, а завтра «Громовой ястреб» выбросит их на окровавленный пляж на другой стороны планеты.

Роль ликвидационной команды

В **Deathwatch** персонажи составляют небольшую боевую единицу, известную как ликвидационная команда. Она представляет собой отборное подразделение, которое играет важную роль в рядах Караула Смерти, Инквизиции и всей имперской военной машины. Членство персонажей в ликвидационной команде полезно и мастеру, поскольку позволяет дать персонажам известную долю свободы и самостоятельности и не включать их в жёсткую структуру Адептус Астартес. Такая гибкость позволяет игрокам самим выбирать путь к цели и не боятся трибунала и смертной казни за «шаг влево-шаг вправо».

Каждая ликвидационная команда изначально набирается из космодесантников, отличившихся находчивостью и независимостью, и получает особые задания.

Преимущество «военных» игр заключается в том, что они ограничены полученным заданием, а потому имеют чёткую и понятную структуру. Персонажам не нужно искать собственный путь в галактике или задумываться о замене оружия и пополнении подсумков – их будет возить и снабжать имперская военная машина, и она же даст им приказы.

Идеи и концепции для военных операций, а также подробности о роли боевых братьев в имперской военной машине можно найти в разделе «Создание операций» на странице 306.

Воля Инквизиции

Хотя Караул Смерти набирается из Адептус Астартес, он остаётся военной палатой Ордо Ксенос и, подобно ордену Серых Рыцарей, занимает особое место в структуре Инквизиции, посвящённой противостоянию определённым врагам. Игры, в которых задействована Инквизиция, скорее всего, будут более хитроумными и подробными, нежели те, в которых ликвидационная команда сталкивается с врагами Человечества в открытом бою. На практике это может вылиться в сопровождение инквизитора и его служителей в глубины мира-улья, в древние и забытые чужацкие руины или в тёмные коридоры космического скитальца, где нельзя рассчитывать на поддержку имперских сил и где ликвидационная команд должна полагаться лишь на свои собственные умения, чтобы выжить и защитить своих союзников. Однако даже самый самонадеянный инквизитор знает, что обращаться к командору Караула за помощью – это серьёзное решение. Присоединяясь к инквизитору, караульные понимают, что инквизитор и его последователи рассчитывают на их мастерство. Ещё одним волнующим и интересным аспектом работы на Инквизицию будет моральная неоднозначность поступков, которых она может потребовать, что может вызвать у астартес конфликт убеждений, связанных с верностью и мнением, касательно воли Императора.

Преимущество игр с участием Инквизиции заключается в том, что они позволяют мастеру и игрокам исследовать более тёмные и скрытые аспекты Империума, а также лучше понять свою собственную роль в таких делах и природу загадочного Ордо Ксенос.

Подробнее о роли Инквизиции в Карауле Смерти рассказывается в **главе XI «Караул Смерти»**.

Посланники, эмиссары и убийцы

Размер, универсальность и гибкость ликвидационных команд Караула Смерти означают, что их члены часто оказываются в уникальных для Адептус Астартес ситуациях. Часто по приказу магистра или Инквизиции, ликвидационная команда отправляется в «посольство» на своенравную имперскую планету или даже в ксеноимперию – в одиночку, либо в составе свиты имперского эмиссара. Это может потребоваться для того, чтобы продемонстрировать силу, удержать непокорных подданных в повиновении или даже выразить почтение союзнику присутствием Адептус Астартес. В этом качестве боевым братьям, возможно, придётся выигрывать войны дипломатическими талантами, а не болтерами.

Кроме того, ликвидационная команда может действовать на окраинах имперского пространства, особенно там, где оно граничит с владениями агрессивных ксеносов. Высадившаяся на новую колонию ликвидационная команда может сплотить поселенцев против захватчиков и интриг чужаков. Там, где армия может потерпеть неудачу, небольшая группа космодесантников часто способна переломить ход событий. Даже один космодесантник может как укрепить мужество и веру целого мира, так и сломить их. Способная действовать без поддержки многие месяцы и даже годы ликвидационная команда может сеять хаос в чужих, или даже имперских, запятнанных господством ксеносов, мирах. Исполины в чёрных доспехах, что появляются из темноты, будут наносить удары по руководству и военной инфраструктуре, сражаясь без устали, пока цивилизация не рухнет, поддавшись собственным страхам и смятению.

Игры, в которых боевые братья принимают мантию посланников, эмиссаров или убийц, предлагают иные ощущения и служат серьёзным вызовом для ликвидационной команды – грозной боевой единицы, которой предстоит выполнить приказ, не прибегая к болтерам и цепным мечам (по крайней мере, не сразу).

НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Одна из самых важных и потенциально полезных задач, которые необходимо выполнять мастеру – это создание различных персонажей, дружественных и враждебных, с которыми взаимодействуют его игроки, и управление ими. Эти неигровые персонажи (НИП) составляют немалую часть игры, и могут быть как знакомыми и близкими союзниками игроков (например, боевыми братьями и членами Караула Смерти) так и противниками (кровожадными орками или извращёнными последователями Хаоса). С врагами нет особых проблем, поскольку они почти всегда встречаются в бою, а правила боя довольно адекватно описывают их действия – обычно не слишком мирные. Более подробно враги, их тактика и возможности описаны в г**лаве XIII «Противники».**

Боевые братья НИП

Уникальный вид НИП, с которым игроки часто сталкиваются, – это собратья-космодесантники, либо из Караула Смерти, либо из одного из орденов Адептус Астартес. Все космодесантники связаны крепкими узами (даже если они не любят друг друга), что отделяют их от всего человечества. Поведение или поступок, который боевой брат может счесть допустимым для смертного (каким бы ни было его положение), он не потерпит от товарища-космодесантника, которого считает равным себе. НИП, происходящие из одного ордена с персонажами игроков и вовсе считают таких астартес родственниками и ведут себя соответственно. Мастер должен учитывать такую реакцию всякий раз, когда игроки сталкиваются с другими боевыми братьями и могут разыграть «встречу равных», либо в бою, либо на инструктаже перед операцией.

Однако значительное число НИП в любой игре попадает в серую зону между друзьями и врагами. Именно здесь мастер должен тщательно продумать, как они будут реагировать на боевых братьев и как действия астартес могут изменить действия НИП в ту или иную сторону. Более подробно об отношении НИП и о том, как игроки могут влиять на реакцию НИП, рассказано на стр. 315 в разделе «Взаимодействие».

Руководство по использованию НИП

Как и в случае с игроками, каждый НИП неповторим, а потому может и должен обладать уникальной личностью и мотивацией. При этом существуют некоторые аспекты, которые мастер должен учитывать при создании НИП. Ниже изложены советы, что помогут ведущему в тех обстоятельствах, когда он не уверен, что НИП должен делать или как реагировать на действия игроков.

Что ими движет?: самое главное, что мастеру следует знать о каждом НИП – это то, зачем НИП делает то, что делает. Инквизитор, работающий с ликвидационной командой, будет совершенно иначе реагировать на действия группы, если он на самом деле является агентом Губительных сил, замышляющим уничтожить астартес. Имперский военачальник, движимый жаждой личной славы и не считающийся с потерями, может отдавать безумные приказы или принимать безрассудные решения, которые подвергнут ликвидационную команду опасности. Для большинства НИП мотивация не должна быть слишком сложной – обычно она сосредоточена вокруг какой-то эгоистичной (или бескорыстной) цели, такой как личное богатство и слава, верность союзникам или вера в Императора. Важно то, что это мотивация подсказывает мастеру, как НИП должен себя вести, когда (а не если) что-то пойдёт не по сценарию.

Не все хотят умирать: как и в реальной жизни, очень немногие жители сорок первого тысячелетия хотят умереть. Инстинкт самосохранения приводит к тому, что большая часть врагов (особенно лишённых боевого опыта) постарается избежать конфликта, когда обстановка выйдет из-под контроля. Другие не будут сражаться насмерть, а сдадутся на милость ликвидационной команды, чтобы

не погибнуть. Даже готовые умирать враги, такие как фанатичные последователи Хаоса или рабы ксеносов, могут тщательно выбирать, когда продать свои жизни (только самые глупые из противников переоценивают свои шансы против ликвидационной команды Караула Смерти). Эти враги будут отступать, прятаться или даже притворяться, что сдаются, чтобы продлить свою полезность хозяевам.

Помните, кто тут герой: не забывайте, что звёзды истории – персонажи игроков, а не НИП. Конечно, НИП могут играть важные роли как персонажи поддержки или спасители, в последний момент приходящие на помощь и вырывающие победу. Существование могущественного покровителя, всегда готового помочь и поддержать, может успокоить большинство игроков. Но важно подчеркнуть, что ответственность за каждый успех или провал целиком лежит на плечах персонажей. Чрезмерная зависимость от могучих и влиятельных НИП, которые постоянно решают любые проблемы и крадут «экранное время», быстро вызовет негодование игроков, которые почувствуют себя обманутыми. Уповая на могучего покровителя, боевые братья могут потерять бдительность. Игроки всегда должны чувствовать, что их достижения – это плоды их собственных усилий и стараний, а слава, что они стяжали на пути служения Императору, принадлежит исключительно им.

Как его зовут?: во время игровой встречи большим подспорьем для мастера станет список подходящих имён. Любой игровой мир населён множеством второстепенных НИП, с которыми игроки могут вступить в контакт. И наличие имени под рукой – ещё один способ сохранить интерес игроков и погрузить их в историю.

ИМПЕРСКАЯ ВОЕННАЯ МАШИНА

Возможно, наиболее значимой группой НИП, с которыми игроки регулярно имеют дело, остаются члены их ордена, солдаты Имперской Гвардии и пустоходы Имперского Флота, а также представители Империума в целом. В совокупности эти НИП известны как имперская военная машина, неуклюжее чудовище, что во имя Императора сражается со всей галактикой. Имперская военная машина отличается от других видов НИП, с которыми сталкиваются боевые братья, поскольку обычно они постоянно работают с её членами, служат им и или под их началом, а их цели (якобы) совпадают. Боевые братья также, несомненно, будут ненавидеть и презирать многие виды имперских вооруженных сил, поскольку они усложняют операции Караула Смерти не реже, чем помогают.

Имперскую военную машину лучше всего можно воплотить в жизнь, применив военное мышление к её работе и членам. Как и в реальном мире, имперская армия представляет собой лабиринт политики, формальностей и протокола. Всё должно быть сделано в точном порядке, а субординация должна быть соблюдена. Различные командиры имеют различные полномочия в зависимости от театра военных действий, а различные части военной машины, такие как Флот, Гвардия и Адептус Астартес, редко сотрудничают без проблем.

Тайны ордена

Помимо интригующей пищи для размышления инцидент «Немезида» (стр. 376) является отличным примером «тайны ордена», которую можно найти или придумать для большинства, если не для всех орденов космодесанта. Самое лучшее в этих тайнах то, что они могут быть оказаться чем-то бо□льшим, чем просто деталью биографии одного из героев. Что, если, боевой брат из Штормовых Стражей найдет намёк на инцидент в перехваченной передаче или древнем тексте? Возможно, вражеский командир упомянет о «Немезиде» за миг до того, как сбежать или погибнуть? Решит ли игрок потянуть за эту нить и уйти в совершенно другом направлении? Вы – мастер, и выбор за вами.

ЗАГАДКИ АДЕПТУС АСТАРТЕС

В дополнении «Ритуалы битвы» описано как создать свой собственный орден космодесанта. Ниже же представлены некоторые варианты тайн таких орденов. Кроме того, следующие концепции могут прекрасно послужить вдохновением для мастера при создании сюжетов или даже целой кампании **Deathwatch**.

Потерянная реликвия

Ордена космического десанта особо почитают некоторые предметы, устройства и предметы снаряжения. Такие реликвии могут быть чем угодно – оружием древнего героя (например, примарха, магистра ордена, библиария или другого равно прославленного командира), боевой машиной («Лэнд Рейдер» времён Ереси Гора), древней книгой, дредноутом (таков Бьорн Разящая рука из Космических Волков) или даже целой боевой баржей или уникальным пустотным кораблём (как «Фаланга» Имперских Кулаков). Если такой предмет будет потерян, попадёт в руки врага, серьёзно повреждён или иным способом посрамлён, это определенно вызовет у ордена большое беспокойство.

Тайна, связанная с реликвиями, вращается вокруг того, что могло с ними случиться: томятся ли они в руках врагов ордена? Может быть, ими владели крестоносцы, пропавшие в неизученном районе галактики? Стремление вернуть, восстановить, очистить или иным образом исцелить такой артефакт становится очень важной частью наследия ордена, члены которого не забывают о ней, даже вступив в Караул Смерти. Более того, дав Клятву Бдения, эти космические десантники получают уникальные возможности разыскать следы этих потерянных реликвий или понять, почему реликвия была потеряна.

Мистерии плоти

Геносемя некоторых орденов Адептус Астартес искажено весьма характерным образом; самым очевидным примерам служат Кровавые Ангелы и Космические Волки. Геносемя ордена – это его будущее; вся жизнь апотекария сосредоточена в сохранении священных прогеноидных желёз, дабы геносемя ордена могло и дальше создавать космических десантников. Важность геносемени невозможно переоценить, а потому любые связанные с геносеменем тайны приобретают аналогичную значимость.

Любая нечистота или генетический изъян вызывают немалое беспокойство. Естественно, любой орден космического десанта, столкнувшийся с такой проблемой, не пожалеет усилий, чтобы выяснить причину этих нарушений и понять, как их исправить. Возможно, в этом виноваты агенты легионов-предателей или разрушительное воздействие Имматериума и вмешательство демонов. Возможно, орден утратил драгоценные знания о том, как сохранить геносемя в превратностях битвы или дело в особенно варварском и грубом методе имплантации? Нечистота или повреждение геносемени ордена могли произойти недавно или в далёком прошлом, а его причины – окутаны ложью и легендами. Возможно, космодесантник прибыл в Караул Смерти именно в поисках советов и помощи апотекариев десятков других орденов.

Утраченное время

Путешествие через Варп предельно опасно – через Имматериум почти невозможно летать безопасно. Порой пустотные корабли появляются из Варпа спустя десятилетия или века после отправления; ходят есть легенды о судах, что прибывали в нужное место на тысячелетия позже предсказанной даты прибытия. Даже могучие корабли космических десантников не застрахованы от таких опасностей, хотя, к счастью, очень редко ударный крейсер или боевая баржа исчезают таким образом.

Впрочем, корабли астартес могут выйти за пределы света Астрономикона – возможно. преследуя гнусных ксеносов или во имя защиты и расширения Империума. Часто такие путешествия могут увести космодесантников так далеко, что становится невозможна или почти невозможна даже астропатическая связь, не говоря уже о том, что пока орден путешествует, адресат их сообщений может погибнуть, переместиться куда-либо или не откликаться по иным причинам.

Идея пропажи значительного количества космических десантников и вооружения (не говоря уж о самих пустотных кораблях, весьма ценных даже самих по себе) – отличный вариант тайны ордена. Возможно, давно потерянный ударный крейсер внезапно появится снова – пустым и дрейфующим в космосе. Ударная группа, посланная на борт, исчезает по пути, и орден обращается к Караулу Смерти, прося выяснить, что произошло. Кроме того, хранилища данных Караула весьма обширны, и там могут найтись фрагменты знаний или обрывки данных, что прольют свет на природу исчезновения, хотя само откровение может быть причиной для большого беспокойства, особенно если в дело будут вовлечены другие имперские силы (например, конкурирующий орден или сама Инквизиция).

Пакты и долги

Ордена космического десанта самодостаточны и самостоятельны, а потому редко зависят от посторонних. Однако большинство орденов время от времени заключают соглашения с определёнными группами в обмен на особые услуги или в качестве оплаты за долги чести. Среди наиболее известных таких групп – Адептус Механикус. Техноадепты Марса заключили пакты со множеством орденов космодесанта, и именно Техножречество обучает специально отобранных космических десантников, должным путям почитания Омниссии.

Есть также немало вольных торговцев, которые время от времени удаётся завоевать расположение ордена Астартес. Горстке таких людей космодесантники оказывали помощь в различных начинаниях, таких как исследование особо опасного района космоса или ведение войн с врагами Империума. Так большую пользу из сотрудничества с вольными торговцами извлекли Странствующие Десантники.

Некоторые ордена заключают соглашения с имперскими губернаторами и другими агентами верховных лордов Терры, Оффицио Ассасинорумом, Инквизиции и даже Министорума (но это случается очень редко).

Природа и происхождение такого долга чести или договора между орденом и другой группой создаёт хорошую основу для тайны ордена. Многие соглашения содержат секретные части или являются тайными. Возможно, характер договора в последнее время стал беспокоить орден или другую сторону, или же древний долг внезапно заставляет орден выбирать между двумя клятвами. Космодесантники, прикомандированные к Караулу Смерти, могут столкнуться с посланниками своих партнёров по договору во время бдения, и вполне возможно, окажется перед самым трудным выбором – исполнить долг, что требует родной орден или сохранить верность клятве караульного.

Наследие примарха

Более десяти тысяч лет назад Император Человечества ещё ходил среди своих подданных. В те дни Император создал примархов – двадцать бессмертных сверхсуществ, призванных стать его полководцами и соратниками во время Великого крестового похода, помочь воссоединить разрозненные и давно изолированные колонии человечества. Первые космодесантники зарождающегося Империума были созданы с использованием генетического материала одного из примархов, пусть и ослабленного в сотни раз. Каждый примарх возглавлял легион космических десантников, значительно более многочисленный, чем более поздние ордена. Таким образом, все космодесантники наших дней – потомки одного из этих могущественных существ, вокруг которых сосредоточена самая выдающаяся часть истории ордена и гордости его членов.

После событий Ереси Гора, примархи исчезли из галактики; некоторые погибли, другие обратились предали своего отца и стали демонами, а третьи просто пропали без вести, стремясь к некой цели.

Значение действий примарха настолько велико, что даже намека на то, что примарх проявлял особый интерес к событию, месту или человеку, достаточно, чтобы привлечь большое внимание его потомков. Состоящий

в Карауле космодесантник может столкнуться с самыми разнообразными ситуациями, в том числе со следами своего примарха. Это могут быть намёки на его местоположение, его последние приказы или даже откровение о его последних мгновениях.

ПРИМЕРЫ ТАЙН

Вот несколько примеров, которые применимы к описанным в данной книге орденам космического десанта, разумеется они могут быть модифицированы по вашему желанию и использованы в качестве семян приключений **Deathwatch**. Кроме того отличными источниками являются кодексы настольной игры *Warhammer 40,000,* а также романы *Black Library.*

Космические Волки

В журналах одной из караульных станций региона записано имя боевого брата, принадлежавшего к одной из «потерянных рот» Космических Волков. Как отреагирует сын Русса?

Кровавые Ангелы

Дети Сангвиния породили много преемников, даже больше, чем записано в либрариуме ордена. Запечатлённые на перехваченных пиктах боевые братья со всеми признаками принадлежности к неизвестному ордену-наследнику Кровавых Ангелов, творят невыразимые зверства. Персонаж из Кровавых Ангелов может почувствовать себя обязанным выяснить, кто эти преступники и, если это необходимо, наказать их за оскорбление чести своего ордена.

Ультрадесантники

Наследники Жиллимана понесли тяжёлые потери, защищая родной мир от флота-улья «Бегемот»; первая рота ордена ещё не восстановлена после потерь, понесённых при обороне полярных крепостей. Во время сражения за Ультрамар, орден и его союзники столкнулись со многими уникальными и ужасными тиранидскими чудовищами, некоторые из которых, возможно, пережили поражение флота-улья и присоединились к роям флота-улья «Дагон», предположительно, являющимся ответвлением «Бегемота». Такие звери врезались в память многих Ультрадесантников, особенно тех, кто служил на Макрагге, и любое известие, касающееся тварей флота-улья «Дагон», вероятно, вызовет у них убийственную ярость.

Чёрные Храмовники

Чёрные Храмовники известны как один из самых фанатичных орденов, сразившие за десять тысяч лет множество демагогов и тиранов. Один из таких тиранов, считавшийся побеждённым десятилетия назад, вновь появился во главе карманной империи на Дальнем рубеже. Любой Чёрный Храмовник будет стремиться свершить правосудие над столь подлым врагом, возможно, даже в ущерб боевому заданию.

Тёмные Ангелы

Самая очевидная тайна ордена, с помощью которой можно соблазнить и отвлечь игроков – пресловутые Падшие. Мастер должен знать, что игроки, вероятно, знают о падших больше, чем их персонажи – вряд ли последние будут входить во Внутренний круг. Некоторые игроки, вероятно, станут искать Падших, куда бы они ни пошли, и могут питать огромные подозрения ко всем Чёрным щитам, с которыми встретятся. Мастер может совершенно свободно использовать такую паранойю!

Имперские Кулаки

Имперские Кулаки, как известно, питают особую ненависть к легиону Железных Воинов, с которыми неоднократно сражались. Если персонаж столкнётся с отрядом Железных Воинов, враг начнёт сражение с насмешки, напоминая о поражении Кулаков в битве, известной как Железная клетка. Хотя персонаж может мало знать о событиях той битвы, он, тем не менее, может почувствовать себя обязанным отомстить за павших братьев, пусть даже в ущерб тактическим соображениям.

Награды: Знак доблести

"Кизнь моя принадлежит Императору, и все свои достижения я приношу к его ногам"

– выдержка из «Путь воителя Императора»

Боевые братья сражаются не ради удовольствия – они бьются ради Императора и возможности прославить его имя. Служа Повелителю человечества, они зарабатывают как репутацию, так и личную власть. Награды – это способ мастера воздавать персонажам игрокам по заслугам. Награды бывают разные – в том числе очки Опыта, Судьбы и Славы.

Очки опыта

Основной тип наград – очки Опыта (ОО), измеряющие личную силу персонажа. Игроки используют их, чтобы приобретать улучшения, умения и таланты, таким образом, развивая персонажей. Игроки получают ОО за действия во время игры и тратят их на покупку новых умений, талантов и улучшений. Чем большим количеством ОО персонаж обладает, тем лучше он может показать себя в схватках, решении проблем и социальном взаимодействии. Из-за прямой связи ОО с силой персонажа, рост персонажа во многом зависит от того, сколько очков Опыта выдает мастер и как часто он это делает.

Существует два основных подхода к награждению игроков опытом: абстрактный и детальный.

Абстрактный метод

Это простейший способ выдавать очки Опыта – он рекомендуется новичкам. Размер награды при этом будет зависеть лишь от проведённого в игре времени – таким образом, сила персонажей будет расти плавно, но постоянно. За каждую игровую встречу игроков следует вознаграждать 500 очками Опыта, плюс небольшой бонус за отыгрыш. Этот метод рассчитан на встречи, длящиеся около четырёх часов. Для более коротких или длинных встреч, мастер может соответственно изменять награду.

Детальный метод

При детальном методе, очки присуждаются за выполнение особых действий или задач. Это позволяет мастеру более точно связать развитие персонажей с развитием событий и приносит игрокам больше удовольствия. Мастер должен оценить, сколько очков принесёт та или иная сцена. Например, на одной встрече игроки собираются тайно проникнуть на враждебную территорию, убить тиранида-ликтора и провести напряженные переговоры с параноидальными имперскими поселенцами. В данном случае каждая из трёх сцен будет приносить заранее определённое количество очков Опыта, которые выдаются игрокам по её завершению.

Таблица 9-1 «Сложность сцен» предлагает такие расценки на события, в зависимости от их сложности. Чтобы определить сложность события, прикиньте, сколько усилий, времени, ресурсов и, наконец, крови придётся потратить персонажам на его преодоление. Помните, что награждение будет уместно только за участие в действительно важных или продвигающих вперед сюжет событиях и преодолении трудностей. Выдача опыта просто за победу над врагами может испортить игру – тогда игроки начнут вырезать целые планеты, гонясь за «экспой». Кроме того, когда персонажи станут сильнее, некоторые проблемы уже не будут для них столь сложны, а значит, станут приносить меньше опыта.

Таблица 9-1 Сложность сцен

Сложность	Награда в ОО
Лёгкая	50
Рутинная	70
Ординарная	100
Серьёзная	130
Трудная	170
Тяжёлая	200
Очень тяжёлая	250

Операции и детальный метод выдачи Опыта

Альтернативный метод начисления очков Опыта заключается в привязке их к целям операции. Если мастер использует операции, он может назначить награду за выполнение каждой входящей в операции задачи, исходя из её важности и сложности, в соответствии с **таблицей 9-2 «Выдача опыта за операции»**. Чтобы выяснить, сколько ОО стоит каждая задача, просто сложите её важность (первостепенная, второстепенная, третьестепенная) с её сложностью (рядовая, сложная, опасная). Дополнительные сведения о заданиях и целях смотрите в разделе **Создание операций** на странице 306.

Пример
Успешное завершение сложной второстепенной цели принесёт 200 ОО (сложная – 50 ОО и второстепенная – 150).

Таблица 9-2 Выдача опыта за операции

Сложность	Награда в ОО
Каждая первостепенная задача	300
Каждая второстепенная задача	150
Каждая третьестепенная задача	20
Каждая опасная задача	100
Каждая сложная задача	50
Каждая рядовая задача	25

Почести: Награды великого Империума

Существует целый ряд специальных наград и почестей, которых может удостоится астартес. Они даются непросто – космодесантник должен заслужить их своими славными подвигами и важными поступками. Само собой, космодесантник сначала должен достигнуть высокого значения Славы. Ниже приведено несколько примеров подвигов, за которые боевой брат может удостоится почести.

- Уничтожение сильного и опасного врага в одиночку (например, князя демонов или тирана улья).
- Совершение поступка, существенно изменившего исход сражения (например, воин в одиночку удержал мост от орды, устранил вражеского вождя в поединке и т.д.).
- Отличился невероятной честью и отвагой (пронёс знамя роты через двенадцать сражений, имеет за плечами шестьдесят лет беспорочной службы).
- В одиночку выполнил важную задачу, имеющую решающее значение для операции.
- Спас всю ликвидационную команду от смертельной угрозы.

Решение о присуждении почестей обычно принимается мастером, но вместо этого игроки могут устроить голосование за то, кто более прочих достоин награды (требующее единогласного одобрения!). Примеры таких почестей – Императорский венок, знак меткого стрелка, печать чистоты. Преимущества, что приносят эти награды, и более подробная система их присуждения выходят за рамки основной книги правил, но представлены в дополнении «Ритуалы битвы». Ниже приведён лишь один пример..

Крукс Терминатус

Воистину героический космодесантник может заслужить одну из самых значительных наград Адептус Астартес. Эта награда известна как «Крукс Терминатус», и она означает не только то, что космодесантник – прославленный ветеран, совершивший множество подвигов, но обучен носить древнюю терминаторскую броню, достойную таких героев.

Крукс Терминатус – знак в форме черепа поверх креста, нередко украшенный костями или молниями, что носят на силовой броне. Этот же символ встроен в наплечник каждого тактического дредноута – говорят, он содержит частицу несравненного доспеха, который носил сам Император. Подробнее терминаторская броня описана на странице 186. Космодесантник должен иметь Славу 60, чтобы считаться достойным этой чести.

Награды за отыгрыш

Мастер также может предлагать игрокам ОО за отличный отыгрыш. Сколько очков давать – зависит от мастера, но обычно такая награда составляет от 100 до 500 ОО и выдаются игрокам, которые, по мнению мастера, сумели достойно отобразить своих персонажей, например, разыгрывая соперничество между орденами. Тем не менее, мастеру следует быть аккуратным и раздавать эти награды, лишь если он чувствует, что игроки действительно их заслужили и, как правило, сделали что-то не совсем обычное – например, добровольно подвергли себя опасности, лишь потому, что «именно это бы сделал мой персонаж».

Слава

Помимо очков Опыта, персонажи также могут быть вознаграждены очками Славы. Слава определяет положение персонажа в Карауле Смерти и его репутацию среди соратников. Как правило, славу добывают на поле брани. Чем выше Слава персонажа, тем больше снаряжения, оружия и уважения он получит от ордена, как подробно описано в главе V «Арсенал». Чаще всего персонаж получает Славу после завершения задания.

За каждое задание, в котором участвует боевой брат, он должен получать:

- 1 очко Славы, если все первостепенные задачи были выполнены.
- 1 очко Славы, если все второстепенные задачи были выполнены.
- 1 очко Славы, если все третьестепенные задачи были выполнены.
- 1 очко Славы, если он выполнил пять или более задач любого рода.
- 1 очко Славы, если он выполнил три или более Опасных задач.

Само собой разумеется, мастер в любое время может присудить Славу за проявления отваги или исключительного героизма – например, за единоличное убийство могущественного противника или спасение всей ликвидационной команды от неминуемой гибели. Как правило, такие награды должны составлять от 1 до 3 очков Славы в зависимости от важности подвига и никогда не должны выдаваться более одного раза за игровую встречу.

Присуждение очков судьбы

Наконец мастер может награждать игроков постоянными очками Судьбы за действительно запоминающиеся деяния. Мастеру следует использовать подобные вознаграждения бережно и выдавать их лишь за нечто невероятное. Судьба – это редкий ресурс для игроков, и к ней никогда не следует относиться легкомысленно.

Когда использовать награды

Большинство наград персонажи получают в конце встречи, когда мастер может подвести итоги. Мастер может дождаться начала следующей игровой встречи, чтобы раздать награды, дав себе время оценить свершения персонажей. Некоторые награды могут выдаваться прямо в ходе игры, сразу принося игрокам преимущества.

Героическое самопожертвование и сбор геносемени

Иногда персонажи умирают, но умереть можно по-разному. Особенно важно это для космических десантников, чьи жизни нельзя тратить впустую.

Когда игрок совершает Героическое самопожертвование (см. стр. 293) и его персонаж погибает, мастер может вознаградить игрока (если он отличился и умер по благородной причине), предоставив его следующему

персонажу дополнительные 200 ОО за каждый ранг погибшего персонажа в дополнение к любым другим начальным очкам Опыта и бонусам – например, тем, что выдаются для того, чтобы сгладить различие между только что созданным героем и более опытными собратьями.

Когда персонаж умирает, его боевые братья должны собрать его геносемя и вернуть его ордену (для этого требуется особое применение умения Медика). В случае успеха игрок, чей персонаж погиб, получает дополнительное очко Судьбы и +5 к любой характеристике при создании нового боевого брата. Кроме того, новый персонаж получает весь Опыт или Славу, заработанные группой на задании, что унесло жизнь его предшественника.

Обратите внимание, что если персонаж умирает во время Героического самопожертвования, а затем его геносемя успешно возвращают ордену, игрок может получить оба бонуса. Мастер, конечно, может менять размер вознаграждения или изменять его природу в зависимости от обстоятельств, возможно, предоставляя другие бонусы – таланты, особенности или дополнительную Славу.

Создание операций

"Новые приказы, сэр!"

– вокс-операторы по всему Империуму

Операции – это то, ради чего существуют ликвидационные команды; именно операции служат основой приключений. Ниже изложены правила, что помогут мастеру создавать сюжеты и сцены, отображающие опасные и волнительные будни Караула Смерти. Мастер не обязан использовать операции, но они позволяют чётко поставить задачи такому отборному подразделению как ликвидационная команда.

ПОСТАНОВКА ЗАДАЧ

Все операции вращаются вокруг задач (см. стр. 255 **главы VII «Игровой процесс»**), которые различаются важностью и приоритетностью. Придумать задачи – первый шаг к составлению операции. Обычно это довольно просто, поскольку задачи напрямую связаны с характером всего сюжета. Каждая операция, как правило, должна иметь по крайней мере одну задачу каждого вида, хотя их может быть больше или меньше – в зависимости от слоожности.

Первостепенные задачи лежат в основе операции и жизненно важны для её успеха. Операция, которая вращается вокруг захвата опасного артефакта ксеносов, может иметь первостепенную задачу захватить этот артефакт, отбив его у врагов.

Второстепенные задачи: их выполнение закрепляет успех первостепенных и способствует триумфальному завершению всей операции. В приведенном выше примере второстепенная задача может заключаться в захвате любых менее значимых артефактов, найденных в том же месте.

Третьестепенные задачи (побочные цели): это дополнительные цели, не связанные с операцией напрямую, но тем не менее важные. В нашем примере побочной целью может быть может стать уничтожение или захват тех, по чьей вине артефакт попал в Империум.

Определение сложности операции

Придумав задачи, мастер должен оценить их сложность. Не все задачи созданы равными; очищение гнезда генокрадов не идёт ни в какое сравнение с захватом и уничтожением корабля-улья тиранидов. Чем сложнее операция, тем больше на неё нужно выделить ресурсов (очков Реквизиции), но тем щедрее будет и награда (Опыт и Слава).

Рядовая: такие задачи относительно просты и должны требовать лишь небольшого количества усилий или очень ограниченного расходования ресурсов. Например, защита зоны высадки от взвода гвардейцев-предателей не представляет большой проблемы для ликвидационной команды.

Сложная: таково большинство задач, с которыми столкнется ликвидационная команда. Они представляют собой значительную проблему. Например, та же защита зоны высадки может стать сложной, если взвод предателей

Таблице 9-3 Очки ликвидации	
Сложность задачи	**Очки ликвидации**
Рядовая	25
Сложная	50
Опасная	100

будет вести вперед отряд космодесантников Хаоса.

Опасная: такого рода задачи чрезвычайно сложны и требуют постоянных и значительных усилий. Если продолжить вышеприведенный пример: задача станет опасной, если окажется, что один из десантников Хаоса одержим великим демоном Кхорна. Ликвидационная команда должна будет использовать всю свою удачу и мастерство, чтобы одержать победу.

Если задача является очень трудной или сложной, то мастер может разбить её на несколько, возможно, обладающих меньшей сложностью. Например, если операция состоит в том, чтобы захватить эфирного, находящегося в самом сердце орбитального командного пункта Тау, мастер может разбить её на несколько первичных задач: попасть на орбиту, найти и захватить эфирного, а затем покинуть комплекс.

ОЧКИ ЛИКВИДАЦИИ

Когда же задача считается выполненной? Обычно это очевидно – персонажи выполнили задачу «Разрушить мост», когда мост был разрушен. Порой цели ставят менее чётко, и мастеру может потребоваться разбить их на подзадачи, чтобы проще отслеживать ход операции. Именно здесь можно использовать очки ликвидации. Они представляют собой систему, которая измеряют прогресс игроков в выполнении задачи. Если задача состояла в том, чтобы устроить диверсию на крейсере Хаоса и требовала 100 очков для завершения, мастер может решить, что уничтожение каждого важного узла корабля стоила 50 очков, а каждый убитый офицер или командир – 25. Таким образом, как только ликвидационная команда уничтожит две системы или убьёт четырех командиров (или любым иным образом наберёт 100 очков ликвидации или более), задача будет выполнена.

Количество очков ликвидации, необходимых для выполнения задачи, зависит от её сложности, как подробно описано в **таблице 9-3 «Очки ликвидации»**.

Темы задач

Конкретная направленность задач даёт как мастеру, так и игрокам представление о природе предстоящих битв. Тема определяет то, каких врагов встретят караульные и с какими трудностями столкнутся, или дают намёки, как лучше подступиться к задаче – например, подсказывают, лучше отправиться с лобовую атаку или действовать скрытно. Ключевая роль темы, однако, заключается в её связи с умениями, талантами или снаряжением. Как правило, если способность или предмет связаны с темой, это увеличивает количество очков ликвидации, заработанных на этой задаче (ускоряя её завершение), отображая получаемые преимущества. Подробные сведения о точном воздействии таких способностей или предметов, а также о том, насколько они увеличивают очки ликвидации, можно найти в соответствующих разделах.

Ниже перечислены шесть основных тем; этот список ни в коем случае не является исчерпывающим, и мастер может совершенно свободно пополнять его.

Скрытность: некоторые задачи требуют, чтобы ликвидационная команда избегала обнаружения или проходила через ряды противника незаметно. Подобные задачи обычно связаны с убийствами и диверсиями, а каждый боевой брат знает цену хорошей внезапной атаке.

Штурм: боевые братья не чужды войны, и многие их операции посвящены боевым действиям. Штурмовые задачи лучше всего решаются с помощью прямого насилия и применения подавляющей огневой мощи – к счастью, у большинства ликвидационных команд с этим нет проблем.

Оборона: боевые братья не всегда идут в атаку – иногда им приходится удерживать позиции, обычно находясь в сильном меньшинстве и без поддержки. Оборонительные задачи рассказывают о защите места, человека или даже идеала, будь то огнём болтеров или крепостью духа.

Разведка: сбор разведданных – жизненно важная часть любой операции; вовремя полученные сведения могут переломить ход всей кампании. Разведывательные задачи вращаются вокруг получения информации – это может быть местоположение вражеской крепости или код для древнего устройства ксеносов.

Демоны: величайшие враги Человечества существуют за завесой Имматериума, наблюдая, выжидая и алча человеческих душ. Такие задачи всегда связаны с влиянием демонов, воплощённом в виде отродий Варпа или обманутых дураков.

Ксеносы: долг Караула Смерти – сражать любого чужака, который оскверняет владения Императора своим присутствием. Такие задачи всегда связаны с чужаками и нередко сталкивает караульных с такими ужасающими чудовищами, как тираны улья тиранидов или вожди орков.

Продумывая задачи для грядущей операции, мастер может определять темы своей волей. Однако следует отметить, что не все задачи требуют наличия темы, в то время как некоторые могут иметь две или более в зависимости от ее основных элементов.

НАСТРОЙКА РЕКВИЗИЦИИ

Заключительная часть создания операции заключается в том, чтобы установить объём Реквизиции. Это число обозначает объём оружия, брони и снаряжения, что каждый боевой брат может получить из оружейных ордена и использовать в бою. Как правило, чем сложнее ожидается операция, тем больше на нее выделяется очков Реквизиции. Мастер может увеличить или уменьшить это число, чтобы отобразить другие факторы, такие как нехватка оружия или проблемы материально-технического обеспечения, характер командиров и их готовность участвовать в операции, или близость к миру-кузнице, что может вызвать приток оружия и материалов. **Таблица 9-4 «Настройка Реквизиции»** разъясняет, сколько очков Реквизиции стоит выделять каждому боевому брату в зависимости от сложности и масштабов операции.

Таблица 9-4 Настройка Реквизиции	
Задача\Сложность	**Реквизиция**
Каждая первостепенная задача	+15
Каждая второстепенная задача	+10
Каждая третьестепенная задача	+5
Каждая опасная задача	+3
Каждая сложная задача	+2
Каждая рядовая задача	+1

Пример
Мастер создает операцию с одной сложной первостепенной задачей, одной опасной второстепенной задачей и двумя рядовыми третьестепенными задачами. Сложение их вместе дает в общей сложности 42 очка Реквизиции на каждого боевого брата.

Архетипичные операции

Операции могут принимать любую форму по выбору мастера, а ликвидационные команды нередко бросают на выполнение задач, основанных на уникальных навыках и способностях их бойцов. Эти задачи часто представляют собой трудную и опасную работу, не подходящую никому, кроме самых лучших воителей Империума.

Ниже перечислены шесть архетипичных операций ликвидационной команды Караула Смерти, которые мастер может использовать в качестве основы для создания своих собственных.

Ликвидация

По своей природе ликвидационная команда отлично справляется с уничтожением опасных и могущественных врагов Империума. Там, где армия может потерпеть неудачу, небольшой отряд отборных воинов способен преуспеть, например, проникнуть за линию фронта и уничтожить командование врага. Как правило, в ходе таких операций караульные высаживаются в тылу врага или на борт космического корабля (иногда прямо в разгар боя) и ищут свою цель. Изредка такие операции могут проходить в не самых обычных условиях – например, в ходе дипломатических миссий или на имперских мирах. В этом случае ликвидационная команда должна действовать осторожно и использовать свой ум, чтобы обнаружить врагов, прежде чем обрушить на них праведную ярость Императора.

Подобные операции всегда имеет по крайней мере одну первостепенную задачу, направленную на уничтожение цели, сложность которой зависит от силы и смертоносности врагов, которых предстоит устранить. Второстепенные и третьестепенные задачи обычно посвящены либо ликвидации дополнительных целей (таких как телохранители или помощники основной цели), либо проникновению и/или эвакуации из защищенной вражеской территории или крепости. Характерные темы для операций по ликвидации – скрытность, разведка, ксеносы или демоны (в зависимости от природы цели).

Сложение Реквизиции

Уровень Реквизиции отражает то, сколько ресурсов выделено на операцию всей ликвидационной команде. Хотя каждый боевой брат получает определённую выше сумму очков Реквизиции и может потратить её на то, чтобы вооружиться самому, ничто не мешает нескольким игрокам сложить полученные каждым очки, чтобы приобрести какое-то снаряжение «в складчину» и разделить так, как считают нужным.

Диверсия

Ликвидационные команды не всегда заинтересованы исключительно в истреблении вражеских войск и командиров. Иногда необходимо лишить противника жизненно важных объектов, оборудования или устройств. Простая диверсионная операция потребует от караульных уничтожить телепортационный маяк или подорвать важный мост; опытным же диверсантам могут поручить лишить энергоснабжения целый город или вывести из строя линейный крейсер. Диверсантам часто приходится действовать в отрыве от имперской военной машины, глубоко в тылу врага. Их действия могут быть дерзким ударом глубоко в космосе или скрытой высадкой на мир, удерживаемый врагом.

Диверсионная операция всегда имеет по крайней мере одну первостепенную задачу, сосредоточенную вокруг уничтожения вражеского сооружения или устройства, сложность которой оценивается в зависимости от его размера или сложности. Второстепенные или третьестепенные задачи могут охватывать уничтожение менее важных целей или резервных систем, а также персонала, жизненно важного для работы сооружения или устройства. Также частью диверсии может быть разведка целей, представляющих особый интерес для Караула Смерти, Инквизиции или Империума. Характерные темы для диверсионных операций – скрытность, разведка, ксеносы или демоны (в зависимости от природы цели).

Авангард

Космодесантники постоянно оказываются в гуще боевых действий, гремящих там, где не обойтись без их силы и мастерства. Порой и ликвидационные команды участвуют в таких боях, очищая зону высадки, открывая ворота вражеской крепости или уничтожая авангард противника. Такие операции также могут быть отправной точкой для более крупных и сложных заданий, в которых Караул Смерти должен закрепиться на планете или судне, а потом продвигаться в глубь вражеской территории.

Первостепенная задача подобной операции обычно сосредоточена вокруг захвата определённого района или укрепления и его удержании до того, как прибудут основные имперские силы. Сложность этой задачи зависит от силы и природы противника, а также размера

территории или времени, в течение которого её предстоит удерживать. Второстепенные и третьестепенные задачи могут заключаться в полном уничтожении противника, захвате важных разведданных до того, как враг отступит, или обеспечении безопасности большей территории. Характерные темы для таких операций – нападение, защита, ксеносы или демоны (в зависимости от природы цели).

Эвакуация или захват

Ликвидационные команды не всегда используют для истребления противника. Иногда боевых братьев отправляют спасти важного имперского агента, добыть жизненно необходимый артефакт или даже захватить вражеского командира для допроса. Операции по эвакуации или захвату почти всегда сложнее простых задач по поиску и уничтожению, так как боевые братья должны обеспечить защиту своей цели, будь то человек или предмет. Транспортировка захваченного врага или спасенного пленника может стать отдельной проблемой, если «добыча» ранена, не испытывает желания сотрудничать (как бывает почти всегда с вражескими командирами) или чрезвычайно опасна (например, орочий босс или тиранид-зоантроп).

Первостепенная задача такой операции обычно заключается в успешном захвате или спасении человека или предмета, а также его возвращении на базу. Сложность зависит от природы объекта и его местоположения. Второстепенные и третьестепенные задачи могут требовать захватить дополнительные цели, связанные с первостепенной целью (например, это могут быть советники и семья вражеского командира или шифры и ключи, в случае неодушевлённых объектов). Они также могут включать сбор разведданных или устранение иных целей в тылу врага. Характерные темы для операций по захвату или эвакуации – скрытность, разведка, ксеносы или демоны (в зависимости от природы цели).

Разведка

Ликвидационные команды превосходно действуют самостоятельно и независимы от великой имперской военной машины. Разведывательные операции – это широкий архетип, когда ликвидационная команда развёртывается на планете или вражеской территории и сеет хаос, не имея конкретных приказов. Караул Смерти доверяет своим космодесантникам, уверен в их способности приспосабливаться и действовать по обстоятельствам – в конце концов, в караульные отбирают за независимость и инициативность. По этой причине ликвидационную команду могут отправить в рейд по вражеским территориям (иногда на месяцы или даже годы), чтобы в одиночку и без поддержки истреблять врагов, нарушить линии снабжения или просто сеять ужас в сердцах противника.

Первостепенные задачи разведывательных операций могут быть практически любыми, но обычно они требуют уничтожить определённое число противников или добиться того, чтобы враг изменил свои планы. Сложность операций такого рода может меняться в зависимости от силы противника и продолжительности операции; чем больше нужно перебить врагов и чем больше времени это займёт, тем сложнее операция. Второстепенные и третьестепенные задачи могут быть не менее разнообразны, чем первостепенные – это могут быть знакомые ликвидационной команде уничтожение вражеских целей, захват разведданных и артефактов или даже плацдармов, на которых позже развернутся имперские силы. Не стоит удивляться, что для разведывательных операций характерна такие тема как разведка, но в зависимости от природы стоящей задачи и врагов, могут быть и любые другие.

Защита

В определенных обстоятельствах ликвидационной команде может выступать в роли личной гвардии важной имперской персоны, такой как инквизитор или дипломат. Караул Смерти неохотно берётся за такие поручения, так что боевые братья могут быть уверены, что если им поручено оберегать жизнь человека, то она жизненно важна для Империума. Боевые братья-телохранители часто оказываются втянутыми в интриги имперской дипломатии (иногда даже в чужацких мирах) или Инквизиции, помогая инквизиторам, агентам и аколитам в их не всегда героических делах. Как правило, чёрной брони и роста космодесантника достаточно, чтобы разубедить нападающих, однако астартес должны помнить, что их бы не просили о содействии, если бы не предвидели серьёзных неприятностей.

Первостепенной задачей такой операции обычно становится успешная защита подопечного. Сложность этой и других задач может зависеть на силы врагов, с которыми предстоит столкнуться, и важности человека, которого необходимо оберегать. Второстепенные и третьестепенные задачи могут касаться защиты важных для «основного» подопечного людей (его семьи, помощников или любимых), а также сбора сведений о природе угрозы. Иногда операция может быть лишь средством достижения иной цели и может быть связана с другими видами операции – диверсионными или ликвидационными, в которых астартес сможет приблизиться к истинной цели, будучи телохранителями важной персоны. Характерные темы для операций по защите – оборона, разведка, ксеносы или демоны (в зависимости от природы цели).

Аспекты операций

"Неважно, сколь велик или жалок человек – он никогда не станет важнее миссии"

– комиссар Холт

Выше описано несколько архетичных операций, а этот раздел позволяет создавать приключения под стать вашим игрокам и позволяют им полнее отыгрывать роли и проявлять мастерство. Большинство мастеров придумывают сюжет по-своему, и единого «правильного» способа не существует. Однако, если вы начинающий мастер или только начали осваивать **Deathwatch**, это руководство может вам пригодится. Каждая операция рассматривается в следующих аспектах:

- **Место действия**: физическое окружение, в котором происходит действие.
- **Задачи**: цели, которых ликвидационная команда должна достичь, чтобы операция увенчалась успехом.
- **Враги**: существа, которые непосредственно противостоят ликвидационной команде, обычно с оружием в руках.
- **Преимущества**: условия, которые помогают отряду достичь своих целей
- **Препятствия**: проблемы ликвидационной команды, которые менее очевидны, чем полчища врагов.
- **Дилеммы**: решения, которые боевые братья должны принять в ходе операции.

Каждая из этих составляющих служит инструментом построения операций и оказывает влияние на историю, которую вы создаёте со своими игроками. Ниже описано, как лучше использовать эти составляющие и приведено несколько примеров. Когда вы начнёте создавать собственные приключения, вы можете выбрать один из этих инструментов и объединить с собственными задумками, которые наилучшим образом подходят вашим игрокам и кампании.

Место действия

Декорации вашего приключения могут кардинально изменить игровой опыт. Даже самая простая операция по поиску и уничтожению в огромном городе-улье ощущается совершенно иначе нежели та, что проходит в арктической пустоши. Этот аспект операции описывает как рельеф, так и жителей, и политический климат. Адептус Астартес не слишком близки к человечеству, а потому вряд ли будут втянуты в местную политику и конфликты, отчего важнейшие для простых жителей события, будут для них просто фоном. Мятеж или даже открытая гражданская война могут никак не относится к операции караульных, но сильно повлиять на эти края. В главе XIII подробно описано множество мест с интересной географией, культурой и событиями. Представленные ниже шаблоны сделаны достаточно расплывчатыми, чтобы их можно было поместить в описанных местах Иерихонского рубежа или любых других.

Использование мест действия

Место действия может играть как важную, так и глубоко вторичную роль – в зависимости от ваших потребностей. Когда место имеет важное значение, почаще напоминайте игрокам об окружении, описывайте пейзажи и окружающие события. Место может оказывать влияние на бой, создавая поле битвы, простое или сложное, как требует конкретная сцена; используйте модификаторы из **главы VIII «Игровой процесс»** или придумайте собственные. Место действия также оттеняет людей, с которыми сталкивается ликвидационная команда, и определяет то, как эти люди склонны реагировать на боевых братьев.

Шаблоны мест действия

- Окружающая среда влажная и болотистая. Хотя герметичная силовая броня защищает боевых братьев, технодесантнику необходимо постоянно проводить ритуалы техобслуживания всего оружия, боевого снаряжения и транспортных средств, за исключением самых надёжных. Риск Осечек оружия может возрасти.
- Окружающая среда изобилует жизнью. Мелких ящериц и млекопитающих так много, что если боевые братья не будут соблюдать осторожность, то попросту раздавят некоторых.
- Операция проходит в пустыне. Местные жители – загорелый и выносливый благодаря жизни в суровых условиях народ, что ценит воду выше любой другой валюты. В песках наземный транспорт передвигается медленно, пешие космодесантники могут утонуть, а частые бури затрудняют обзор.
- Местное население никогда не слышало об Адептус Астартес. Для них боевые братья – все равно что огрины или другие недолюди. Цивилизация может быть особенно нетерпимой и ненавидеть «мутантов», имеющих мощное оружие и броню.
- Цель ликвидационной команды лежит на истерзанной войной планете. Бессмысленные смерти и кровавая бойня здесь повсюду; матери умоляют ангелов Императора защитить их детей, но ликвидационная команда должна игнорировать тысячи маленьких несчастий, чтобы бороться с большей угрозой.
- Местная окружающая среда чрезвычайно токсична; даже космодесантники не продержатся долго, если подвергнутся воздействию удушливой атмосферы и вездесущей кислоты. Каждая брешь в силовой броне боевого брата должна быть немедленно заделана, иначе ядовитая среда возьмет своё.

Задачи

В главе VIII рассказано о задачах, составляющих операции, и описаны их типы. Как правило, сама суть операции заключена в задачах, поскольку они определяют причину, по которой ликвидационная команда отправляется в бой. Однако сама природа Deathwatch подразумевает, что задачи могут меняться, и мастер должен иметь представление как о том, чего ликвидационная команда может ждать от задач, так и о том, чем они могут в конечном итоге стать. Ниже приведено несколько шаблонов, что могут быть полезны мастеру.

Использование задач

Задачи могут быть как конкретными, так и абстрактными, в зависимости от желания мастера. Он не должен чувствовать себя обязанным выкладывать все карты на стол. Иногда боевые братья могут получить подробный вводный инструктаж. В других случаях ликвидационная команда может столкнуться с неожиданными обстоятельствами, что потребуют необычных действий. Если ваши игроки склонны идти к цели напрямик, они могут покончить с операцией, даже не узнав о всех возможных задачах. Вы можете помочь им, подбросив ещё одну «зацепку», если они пропустят первую. Менее снисходительные мастера могут испытать искушение позволить игрокам пожинать плоды своей прямоты, но действительно ли вы хотите, чтобы ваш творческий труд пропал даром, потому что кто-то не задал правильного вопроса или провалил проверку Бдительности?

Шаблоны задач

- Вражеские силы высаживаются на стратегически важную планету. Флот уже в пути, но ликвидационная команда находится ближе и должна помочь местным продержаться, пока не прибудет помощь.
- Получена передача от ликвидационной команды, которая считалась потерянной на Ахеросском клине десять лет назад. Персонажи должны проникнуть во владения легионов-предателей и, рискуя попасть в ловушку, спасти братьев или, по крайней мере, вернуть их геносемя.
- Ахиллов крестовый поход организовал обмен военнопленными с врагом. Военные просят караульных обеспечить гладкие переговоры.
- Ликвидационная команда выступает в роли подкрепления другого отряда или традиционной роты космодесанта, что готовят штурмовую операцию.
- На населённой планете обнаружена чужацкая технология. Ликвидационная команда должна забрать её не только с планеты, но и из рук любого имперского подданного, который вольно или невольно, осквернён её ношением.
- Боевые братья отвечают на призыв о помощи из имперского мира. Прибыв на место, они обнаруживают, что всё население уже погибло или пропало без вести. Боевые братья должны найти угрозу, которая уничтожила этот мир, прежде чем она обрушится на следующий.

Враги

Ролевая игра *Warhammer 40000* предлагает ликвидационной команде бесконечное множество противников. Вы можете начать поиски подходящих врагов с главы XIII, но другие источники *Warhammer 40000* также могут послужить источником вдохновения. После того, как вы определились с видом и технологической базой врага (или врагов), вам предстоит принять ещё несколько решений. Насколько умел и силён неприятель в этой операции? Чего он хочет и на какой риск пойдёт, чтобы этого достичь? Есть ли точка, в которой враг скорее отступит, чем продолжит сражаться? Будет ли он намеренно избегать боя с боевыми братьями?

Использование врагов

Даже если игроки мало что помнят о операции, они обычно запомнят, с кем сражались. Если у вашей группы есть любимый враг, борьба с ним снова и снова может стать повторяющейся. Если в длинной сюжетной линии вы хотите использовать одних и тех же врагов, решите, будут ли просто враги одного вида, или определённые личности (которым, вероятно, не помешает особенность Прикосновение судьбы). В безымянных толпах вы можете менять состав войск, вооружение, численность, а значит уровень сложности.

Шаблоны врагов

- Член враждебной группировки имеет зуб на конкретного боевого брата или весь отряд. Он не остановится ни перед чем, чтобы избавиться от них самым болезненным способом.
- Враги трусливы. Они могут расправляться с безоружными, но разбегаются при первом же намёке на присутствие Адептус Астартес. Боевые братья должны вытащить врага из норы и истребить.
- Враг полагается на наёмные силы. Боевые братья не могут встретиться лицом к лицу с главным негодяем из-за волн наймитов. Возможно, настоящий враг уже успел покинуть планету.
- Боевые братья не имеют права нападать на врага. Враг обладает политической неприкосновенностью или важными сведениями, которые Караул Смерти должен получить любой ценой.
- Ликвидационная команда имеет зуб на врага. Это вывернутая наизнанку версия первого шаблона. Враг жестоко оскорбил честь ликвидационной команды, родного ордена или совершил иной поступок, вызвавший гнев астартес. В погоне за столь ненавистным врагом боевые братья не всегда могут действовать рационально.

Препятствия

Не всегда ликвидационной команде противостоят одни только враги. Менее прямые и обычно менее жестокие обстоятельства могут поставить боевых братьев в невыгодное положение или дать преимущества противнику. Некоторые Осложнения также попадают в эту категорию. Препятствия и осложнения – по существу, одно и то же; их обсуждение здесь сосредоточено на их роли в построении операции.

Использование препятствий

Препятствия – ключевая составляющая запоминающихся приключений. Без них история может быстро превратиться в череду боёв да два-три абзаца связующего текста. Препятствия дают возможность управлять темпом игры, позволяют игрокам гибко использовать способности своих героев, а мастеру – менять уровень сложности, не затрагивая противников. Препятствия часто рождают наиболее интересные сценарии. Выбирайте препятствия, которые соответствуют интересам ваших игроков, способностям их персонажей и теме истории

Шаблоны препятствий

- Цель ликвидационной команды – простой поиск и уничтожение. Однако планы номинально дружественных сил, таких как Инквизиция или крестоносные войска, определённо не включают уничтожение цели.
- В операции участвует человек (или представитель иной расы), которого один (или несколько) персонажей презирает. Это может быть союзник, советник, связной и так далее. Боевому брату необходимо отложить личную ненависть в сторону.
- Жизненно важный дружественный НИП оказывается предателем. Он срывает операцию, сообщая о передвижениях ликвидационной команды врагу и тайно противодействуя караульным.
- Адептус Астартес поручено защищать местное население от какой-то угрозы, но местные явно что-то скрывают. Они не ударились в ересь и не вступают с караульными в бой, но явно не рады видеть и не желают сотрудничать. Боевым братьям придётся самим раздумывать, откуда исходит истинная угроза – снаружи или изнутри.
- Ликвидационная команда оказывается в ситуации, требующей как огневой мощи, так и политических интриг. Даже самые харизматичные капитаны Караула с трудом способны вести дела со смертными. Боевым братьям предстоит работать вместе с полководцем или инквизитором, для которых политическая арена не менее важна, чем поле боя.
- Ликвидационная команда получила исчерпывающий инструктаж и смогла отлично подготовиться к операции. К сожалению, враг, с которым они пришли сражаться, исчез, и боевые братья сталкиваются с чем-то совершенно другим.

Преимущества

Обстоятельства не всегда играют на руку врагу. Подумайте, может ли случай, планирование или выбор, сделанный в прошлом, дать ликвидационной команде некое преимущество (которые вы всегда сможете сбалансировать дополнительными препятствиями, если потребуется) Это отличный способ заставить игроков чувствовать, что их решения имеют значение (см. ниже).

Использование активов

Преимущества – это ещё один инструмент, позволяющий сделать операцию неповторимой. Преимущество может быть сведениями, что расскажут игрокам что-то важное или мягко подтолкнут их к следующей части истории. Они также могут направить ликвидационную команду против врагов, которых в обычных обстоятельствах они никогда не смогли бы одолеть.

Шаблоны активов

- Ликвидационной команде повезло – её сопровождают союзники, которые не будут помехой, такие как агенты Ордо Ксенос или солдаты-ветераны.
- На этой операции космодесантники встретят преклоняющихся перед ними смертных. Местные будут вежливы и предупредительны, готовы выполнять поручения, проводить исследования и предлагают информацию, которая может помочь боевым братьям.
- Астартес уже имели дело с этим врагом или сражались в этих краях. Ликвидационная команда имеет обширную и точную информацию об операции, а потому может всё правильно спланировать и снарядиться.
- Руководство принимает решение предоставить отряду больше очков Реквизиции или специализированное снаряжение.
- В операции присутствуют два врага, которые ненавидят друг друга не меньше, чем космодесантников. Враг тратит драгоценное время и ресурсы в войне, которая не имеет ничего общего с караульными, но открывает им широкие возможности.
- Местность не благоприятствует врагу. Возможно, крылатым врагам будут мешать буйные ветра планеты, а холоднокровным неприятелем – местные морозы.
- Ликвидационная команда встречает неожиданного союзника: отряды гвардейцев, готовых следовать их приказам, боевых братьев, действующих в рамках собственной операции или экипаж вольного торговца, чьи прибыли съедает ксеноугроза.

Дилемма

Секретный ингредиент, который превращает весёлое приключение в запоминающуюся историю. Принуждение персонажей к трудному (или не очень трудному) выбору даёт боевым братьям возможность влиять на историю, одновременно подчеркивая свою индивидуальность. Космодесантники – это люди, ориентированные на действия, склонные выражать свои убеждения не через обличительные речи или разговоры по душам, а через поступки. Этический, философский или личный выбор служит двоякой цели – глубже вовлечь персонажей в историю и позволить им доказать то, что для них важнее всего.

Использование дилемм

Дилемма – это не только средство взаимодействия персонажей с историей, но и персонажей друг с другом. Из-за многочисленных моральных неоднозначностей, которые можно найти в Империуме, боевые братья могут часто не соглашаться с «правильным» курсом действий.

Многие игроки наслаждаются небольшими перепалками персонажей, и это особенно верно для космических десантников, которые похожи не меньше, чем различаются. Однако, как мастер, вы должны хорошо понимать, когда такие разногласия перестанут приносить удовольствие игрокам. Некоторые группы считают, что игра была отличной, если им пришлось провести полночи, споря о образе действий, в то время как другие видят в долгих обсуждениях пустую трату времени. Знайте, когда позволить вашим игрокам наслаждаться дебатами, а когда предложить командиру принять решение.

Вы – мастер и, у вас есть свой собственный выбор относительно того, насколько тяжелы будут последствия каждого из решений боевого брата. Иногда они могут повлиять на весь Рубеж, а иногда – вызывают мгновенный укол сожаления и быть преданы забвению навсегда.

Шаблоны дилемм

- Космодесантники – защитники человечества, но они не могут спасти всех. Они сталкиваются с вызывающей сочувствие группой людей, которые неминуемо погибнут, если боевые братья не вмешаются, но помочь им – значит сорвать всю операцию.
- Ликвидационная команда будет часто сталкиваться с ксенотехом. Уничтожают ли его боевые братья или некоторые артефакты стоят того, чтобы их изучить? Если астартес забирают такие устройства, то кому они их доверяют?
- На полпути к месту операции ликвидационная команда получает приказ от руководства, который кажется бесчестным или глупым. Доверятся ли они мудрости далёкого командования или сами решат, что правильно?
- Ликвидационная команда сталкивается с колонией, идущей по тонкой грани между невежеством и ересью. Вся планета сбилась с пути в эру Мрака, но не поддалась истинному злу. Вырвут ли боевые братья семя искушения, прежде чем оно расцветет, или попытаются вернуть потерянные души к свету Императора?
- Боевые братья сражались и проливали кровь в погоне за презренным агентом врага. Но когда они, наконец, настигают его, оказывается, что он обладает ценными сведениями о чём-то ещё более важном. Пойдут ли космодесантники на переговоры, чтобы попытаться получить эту информацию, или астартес не торгуются с врагами Человечества?

Синергия составляющих

Целое больше, чем сумма его частей. Многие из приведенных выше шаблонов сложно однозначно отнести к одной из категорий, хотя в любом случае нет необходимости непременно использовать все аспекты. Взаимодействие составляющих истории так же важно, как и отдельные фрагменты, которые её образуют. Часто преимущества и препятствия возникают благодаря месту действия. Возможно, то, какой враг противостоит караульным, будет естественным образом связано с дилеммами или препятствиями. Вселенная Warhammer 40000 настолько обширна, что сжать её в рамки приключения – пугающе сложная задача. Следующий совет может оказаться полезным.

Начните с малого. Выберите один или два шаблона и посмотрите, требуют ли они ввести каких-либо другие составляющие. Если у вас возникли проблемы с заполнением структуры, используйте этот инструментарий (или любой другой из ваших любимых источников вдохновения), чтобы заполнить пробелы.

Будьте внимательны к темам. Выберите для вашего приключения определённое настроение или послание и используйте аспекты, которые его подчёркивают.

Балансируйте составляющие. Слишком много врагов сделают бои затянутыми. Слишком много дилемм и препятствий могут замедлить темп. Меняйте степень и порядок, в котором ваши компоненты появляются, чтобы соответствовать стилю игры вашей группы и желаемому темпу операции.

Таблица 9-5 Закадровые операции

Участвует 1 персонаж	Участвуют 2-3 персонажа	Участвует 4+ персонажей	Результат
4+ степеней провала	5+ степеней провала	7+ степеней провала	**Катастрофа**: персонажи едва не погибают, ставят под угрозу операцию или иным образом выставляют себя на посмешище. Награда Славой уменьшается на 1.
1-3 степеней провала	1-4 степеней провала	2-6 степеней провала	**Неудача**: операция провалена. К какому бы результату ни стремились персонажи, они делают всё наоборот. Если произошёл бой, персонажи получают по 1к5 очков урона.
0 степеней успеха\провала	0 степеней успеха\провала	0 -1 степеней успеха\провала	**Пат**: операция не принесла существенного результата. Однако персонажи приложили существенные усилия, так что мастер может решить, привели ли они к успеху или провалу.
1 степеней успеха	1-3 степеней успеха	1-5 степеней успеха	**Незначительная победа**: операция будет быстро забыта, но персонажи сделали то, что намеревались. Последствия могут быть временными.
2-3 степеней успеха	4-6 степеней успеха	6-9 степеней успеха	**Умеренная победа**: персонажи выступили превосходно, достигнув большей части своих целей, но без особого шика.
4-8 степеней успеха	7-10 степеней успеха	10-13 степеней успеха	**Решающая победа**: операция была проведена превосходно. Персонажи достигли всего, чего желали, в том числе в долгосрочной перспективе.
9+ степеней успеха	11+ степеней успеха	14+ степеней успеха	**Подвиг**: персонажи достигли даже большего, чем намеревались. То, что началось как побочное поручение, вполне может оказаться самой запоминающейся частью большой операции. Награда Славой увеличивается на +1.

ЗАКАДРОВЫЕ ОПЕРАЦИИ

Во тьме сорок первого тысячелетия есть только война, но не все войны созданы равными. Некоторые боевые операции не составляют трудности для таких могущественных персонажей, как Адептус Астартес и не представляют интереса для игроков, а стало быть, на них не стоит тратить время игровой встречи. В таких случаях может быть полезно просто определить исход операции и продолжить основную историю. После того как мастер и игроки договорятся о желаемом результате и тактике команды, мастер назначает каждому персонажу по одной проверке умения или характеристики. Эта проверка должна абстрактно выражать вклад персонажа в операцию. Каждый персонаж проходит заявленную проверку и сообщает результат. Мастер складывает количество набранных степеней успеха и сверяется с таблицей 9-5, чтобы определить результат. Как правило, за закадровые операции не стоит выдавать ОО или очки ликвидации)

Пример

Ликвидационная команда выполнила все свои задачи на Ванире и возвращается к телепортационному маяку, чтобы отбыть с планеты. В начале они столкнулись с войсками мятежного монарха, но у них не было времени заниматься столь малозначимыми проблемами, как местечковая гражданская война. Тем не менее, обратный путь пролегает через территорию мятежников, так что боевые братья решают помочь имперскому делу, истребив столько повстанцев, сколько увидят. Ликвидационная команда состоит из пяти боевых братьев. Мастер позволяет каждому сделать бросок по наибольшей боевой характеристике (Ближнему или Дальнему бою). Результаты: 4 СУ, 2 СП, 1 СУ, 3 СУ, 0 СП, итого шесть степеней успеха, умеренная победа. Боевые братья перебили всех повстанцев, которых встретили, но по сравнению с их основной операцией эти бои остаются малозначимым эпизодом.

Взаимодействие

«Некоторые сражения невозможно выиграть одним лишь болтером»

– «Тактика Империалис», часть XXV, раздел LXVI

Не каждая сцена проходит под звуки выстрелов. Будучи служителями Империума и членами военной палаты Инквизиции, боевые братья будут встречаться с огромным и разнообразным кругом имперских подданных – от скромных сержантов Гвардии и простых священников, до проверенных агентов Трона и корыстолюбивых планетарных губернаторов. Знание того, как лучше всего вести себя с этими людьми, может означать разницу между успехом и неудачей всей операции, поскольку такие люди могут быть потенциальными союзниками и источниками жизненно важных сведений.

Социальные умения

Глава III «Умения» описывает несколько социальных умений, такие как Обаяние, Командование, Обман и Запугивание. Все эти умения – базовые, так что любой персонаж может попробовать добиться желаемого, пусть и с меньшими шансами, нежели профессиональный переговорщик. Чтобы произвести хорошее впечатление, персонаж должен использовать Обаяние, чтобы отдать приказ нужно Командование, для лжи – Обман, а для угроз – Запугивание. Правильное использование этих умений – залог плодотворного общения с жителями Империума.

Использование социальных умений

Во время игровой встречи игроку не нужно бросать кости всякий раз, когда его герой с кем-то говорит или спорит. Для простых, безопасных действий игрок просто делает заявку, и персонаж её исполняет. Результат взаимодействия персонажа игрока с НИП определяется мастером. Однако если успех или провал сильно изменят ход сюжета, проверка необходима. Например, она может понадобиться, когда персонаж убеждает НИП совершать нечто, что он обычно не делает, например, разгласить секретную информацию, принять взятку и так далее. Нужна проверка или нет – решать мастеру, которому и предстоит рассказать об исходе сцены.

Пример

Брат Хельгат пытается заставить командира СПО повести свои войска в бой против тиранидов. Поскольку командир растерян, непроверен и готов удариться в панику, МИ решает, что Хельгат должен пройти проверку Командования, чтобы заставить офицера отдать приказ и бросить резервы в бой.

Отношение

На окончательную сложность проверки социального умения могут повлиять несколько иных факторов. Это может быть обстановка, ситуация или особые обстоятельства. Однако наиболее важным является отношение НИП – насколько он доверяет персонажу и как какие чувства (или их отсутствие) он испытывает. Отношение НИП (определяемое мастером) задаёт базовую сложность сцены. Различные факторы могут менять это отношение (так как мастер сочтёт нужным). **Таблица 9-6 «Отношение»** даёт примеры отношений для конкретных проверок и их сложности.

При социальной проверке отношение цели смещается на шаг вверх за каждую степень успеха. Но за каждую степень провала отношение смещается на шаг вниз. Как правило, чтобы НИП согласился исполнить просьбу персонажа, отношение должно быть не хуже Безразличного. Но даже в случае успеха, НИП выполнит то, о чем его просили лишь в вероятностью 50%. Каждый шаг выше Безразличного повышает этот шанс на 10%. Под пристальным наблюдением базовый шанс возрастает на 20%.

Взаимодействие и группы

Когда персонаж использует социальное умение против группы НИП, он совершает обычную проверку. Отношение при этом остаётся на усмотрение мастера, который определяет его, исходя из общего отношения группы к ИП. Игрок совершает проверку как обычно, но каждая степень успеха позволяет ему повлиять на количество НИП, равное своему бонусу Общительности. Помните, что существуют таланты, способные увеличить это количество.

Таблица 9-6 Отношение

—Отношение согласно умению—				
Модификатор сложности	**Обаяние**	**Командование**	**Обман**	**Запугивание**
Простая +30	Ослеплённость	Фанатизм	Наивность	Паника
Рутинная +20	Теплота	Принадлежность	Доверие	Испуг
Ординарная +10	Благосклонность	Верность	Принятие	Оцепенение
Серьёзная +0	Безразличие	Безразличие	Безразличие	Безразличие
Сложная –10	Презрение	Озлобленность	Подозрительность	Ободрённость
Тяжёлая –20	Пренебрежение	Неблагонадёжность	Скептицизм	Храбрость
Очень Тяжёлая –30	Отвращение	Мятежность	Отрицание	Безрассудство

Ужас и Безумие

"Враг познает страх."

– капитан Давиан Тул из Кровавых Воронов

Мир *Warhammer* сорок первого тысячелетия – мрачное и ужасное место, где бесчисленные миллиарды душ обитают во вселенной, которая будто жаждет их полного уничтожения. Враждебные ксеносы рыщут среди звёзд, алкая крови Человечества, в тёмных уголках Империума, подобно мерзким фурункулам, взрастают банды предателей, террористов и мятежников, а порождения кошмаров разъедают саму ткань реальности с единственной целью – развращать людей и пировать на горах трупов. В Карауле Смерти боевому брату предстоит встретиться со всеми этими опасностями, как и бессчётными иными кошмарами, откинуть непроглядную завесу, чтобы увидеть весь скрывающийся за ней ужас, - и отправить его обратно в ад, откуда он пришел.

Правила, представленные здесь, отражают многочисленные угрозы разуму и душе, и их воздействие на персонажей игроков. Они разделены на три взаимосвязанные части: Страх охватывает непосредственные реакции персонажей на пугающие события или существ, Безумие описывает долгосрочные эффекты душевных расстройств, а Порча имеет дело с коварным влиянием Варпа и запретных знаний. Во время боевых столкновений, будет применяться одно-единственное правило из этой главы – Страх. Воздействие Безумия и Порчи рассматриваются после битвы, а не вовремя.

Очки Безумия и Порчи

Очки Безумия (ОБ) и очки Порчи (ОП) – это характеристики, которые персонаж зарабатывает во время игры. Изначально они равны нулю, но растут со временем, отражая урон, причиняемый психическому состоянию (ОБ) и чистоте души (ОП) героя. Чем больше персонаж накопит таких очков, тем более извращённым, испорченным и слабым он станет, и если одна из этих характеристик дойдет до сотни, космодесантник безнадёжно сойдёт с ума или переполнится скверной, а его карьера и жизнь подойдут к внезапному и резкому концу: либо персонаж будет убит своими собственными боевыми братьями для его собственного блага, либо отпадёт от благодати и станет врагом Империума. В любом случае, он больше не сможет служить Караулу Смерти, будет потерян в глазах Императора и должен быть удален из игры. Для космического десантника это число известно как «порог чистоты».

Таблица 9-7 Сложности проверок Страха

Степень Страха	Модификатор проверки
Страх (1) Тревожащий	0
Страх (2) Пугающий	-10
Страх (3) Ужасающий	-20
Страх (4) Кошмарный	-30

Страх

Когда человек или иное существо сталкивается с невероятно ужасными и немыслимыми врагами, омерзительными ксеносами, безумными извращениями науки или невозможными созданиями Варпа, приходит время Страха. В таких обстоятельствах игрок должен пройти проверку Страха. Это проверка Силы воли, модифицируемая степенью Страха, т. е. насколько пугающим является существо или событие. Если персонаж пройдёт проверку, он может действовать как обычно. В случае провала он поддаётся страху.

И да не познают они Страха

Космодесантники не чувствуют страх, как это делают обычные люди. Даже самые грозные враги, внушающие смертным умопомрачительный ужас, могут лишь немного поколебать астартес. Правила Страха, представленные в этом разделе, предназначены для использования союзниками (такими как имперские агенты или гражданские), либо врагами (ведь сами боевые братья тоже могут вызывать страх). На самого боевого брата Страх влияет следующим образом:

- При столкновении с вызывающим Страх врагом боевой брат должен бороться на физическом уровне, так и на психическом. Это дополнительное усилие накладывает штраф -10 на проверки Силы воли за каждую степень Страха, которой обладает существо (см. ниже), если персонаж находится в режиме одиночки. Если боевой брат находится в режиме отряда, ликвидационная команда теряет единицу Сплочённости за каждую степень Страха, которой обладает существо, если только командир не пройдёт проверку Силы воли (с модификаторами из таблицы 9-6, см. ниже). При столкновении с несколькими вызывающими Страх врагами боевой брат учитывает только самый высокий источник Страха в каждом раунде. Если не указано иное, урон Сплочённости от Страха происходит только один раз за сцену. Штраф на проверки Силы воли неприменим к проверкам Использования Варпа.
- Когда вы сталкиваетесь с Ордой вызывающих Страх существ (см. стр. 413), считайте, что степень их Страха уровень выше, чем указанная в профиле одиночного существа. Например, при подсчёте влияния Страха, Орда существ со Страхом (1) считается одним существом со Страхом (2).

Во всех прочих отношениях Страх неприменим к боевым братьям. Они с трудом могут понять его воздействие на своих союзников, поскольку эта эмоция действительно чужда им.

СТЕПЕНИ СТРАХА

На почти всех персонажей **Deathwatch**, за исключением боевых братьев, страх работает в полной мере. Для этих бедных душ он может проявляться во многих отличиях, но некоторые вещи явно более страшны, чем другие. Один-единственный генокрад вполне может сломить боевой дух имперского гвардейца, в то время как тиран улья просто уничтожит его разум. В таблице 9-6 «Сложности проверок Страха» приведены штрафы к проверкам Страха, размер которых зависит от того, насколько кошмарен источник Страха.

ПРОВАЛ ПРОВЕРКИ СТРАХА

Если персонаж или существо проваливает проверку Страха в бою, игрок (или мастер) должен немедленно сделать бросок по таблице 9-8 «Шок» и прибавить к результату +10 за каждую степень провала проверки Страха. После броска к персонажу немедленно применяется выпавший результат. Если персонаж проваливает проверку Страха в небоевой обстановке, он становится нервным и получает штраф -10 на все проверки умений и характеристик, требующих концентрации. Этот штраф действует пока персонаж остаётся в непосредственной близости от источника Страха, но если он просто выйдет из комнаты и тут же вернётся, это не поможет. Вдобавок, если в небоевой ситуации персонаж провалит проверку на Страх на три и более степени, он также получит 1к5 очков Безумия.

ШОК И ИЗБАВЛЕНИЕ ОТ НЕГО

Персонажи могут сбросить некоторые длительные эффекты Страха после того, как первоначальный шок пройдёт. Как указано в таблице 9-8 «Шок», персонаж может попробовать «избавиться от шока». Для этого персонаж должен совершить **серьёзную (+0) проверку Силы воли** в начале своего следующего хода. В случае успеха, персонаж приходит в себя, восстанавливает самоконтроль и может действовать как обычно. Если персонаж проваливает проверку, эффекты продолжают действовать, но в следующем ходу персонаж может попробовать повторить проверку.

Таблица 9-8 Шок

Сделайте бросок 1к100 и прибавьте +10 за каждую степень провала

Бросок	Результат
01-20	Персонажу становится дурно. В свой следующий ход он может предпринять только Полудействие, но потом волен действовать как обычно.
21-40	Страх охватывает персонажа, и он начинает трястись и дрожать. Он получает -10 штраф ко всем проверкам до конца сцены, если не избавиться от шока (см. раздел **«Шок и избавление от него»**).
41-60	Пошатываясь в ужасе, персонаж пятится от источника Страха. Он не может самостоятельно подойти к объекту своего Страха, но может действовать нормально, лишь получая штраф -10 ко всем проверкам до конца сцены.
61-80	Персонаж застывает от ужаса. Он не может предринимать никаких действий, пока не избавится от шока. Избавившись от шока, он получает штраф -10 ко всем проверкам до конца сцены.
81-100	Персонажа охватывает паника – он должен бежать от источника своего страха, если это возможно. Если бежать некуда, персонаж может предпринимать только Полудействия с штрафом -20 ко всем проверкам. Убежав от источника Страха, персонаж должен избавиться от шока.
101-120	Персонажа сковывает ужас, и он впадает в Беспамятство на 1к5 раундов. Вернувшись в сознание, персонаж остаётся немного не в себе и получает -10 ко всем проверкам до конца сцены.
121-130	Персонаж совершенно теряет голову и принимается бесконтрольно кричать и причитать 1к5 раундов. Во время этого он не может ничего делать, и роняет всё, что держит в руках. Даже когда сцена закончится, персонаж может использовать лишь одно Полудействие за ход, пока не отдохнёт.
131-140	Персонаж истерически смеется и в маниакальном бешенстве бросается на всех вокруг, без разбору стреляя вокруг или рубя всех, кто ему попадётся тем, что держит в руках. Это продолжается, пока персонаж не избавиться от шока или не упадёт без сознания.
141-160	Персонаж катается по земле 1к5+1 раундов и рыдает, пускает слюни и терзает себя, не в силах делать что-либо ещё. Даже успокоившись, персонаж остаётся не в себе и получает штраф -20 ко всем проверкам до конца сцены.
161-170	Персонаж повреждается рассудком. Он впадает в кататонию на 1к5 часов и не может прийти в себя.
170+	Ужас настолько переполняет персонажа, что его сердце останавливается; он должен пройти **серьёзную (+0) проверку Выносливости** или умереть. В случае успеха, персонаж всё равно впадает в кататонию на 1к5 часов и не может прийти в себя раньше этого срока.

Очень нехорошие вещи

Проверки Страха в небоевых ситуациях по большей части остаются в ведении мастера – ему решать где, как и когда они должны проходить. Ни в коем случае нельзя применять Страх на каждом шагу – куда лучше с его помощью показывать ужасающую природу местности или влияние тёмного артефакта и даже ослаблять союзников – например, агентов Инквизиции, что не захотят сопровождать боевых братьев. Вот некоторые примеры подходящих событий, которые могут вызвать Страх:

Страх 1 Тревожащий (0): осмотр сцены отвратительного убийства или не слишком впечатляющее сверхъестественное явление – странные огни, призрачные голоса, плачущие статуи или другие феномены.

Страх 2 Пугающий (-10): встреча с живым покойником, погребение заживо или значительное сверхъестественное явление – вроде страшной бури, вызванной гневом могучего псайкера.

Страх 3 Ужасающий (-20): внезапная, шокирующая и необъяснимая смерть (сидящий в соседнем кресле челнока внезапно умирает, изрыгая червей), колоссальные ксеносы с клыками и щупальцами, мертвецы. восстающие из могил по всей планете.

Страх 4 Кошмарный (-30): полномасштабное вторжение демонов, понимание того, что ваши действие привели к гибели миллионов, незащищённый взгляд в Варп.

БЕЗУМИЕ

Даже закаленный разум, способный стойко сопротивляться ужасам Галактики, не застрахован от них. Сошедшие с ума смертные превращаются в буйных безумцев или кровожадных злодеев, но психоиндоктринированный мозг боевого брата подавляет или отвергает столь явные проявления безумия, вместо этого всё больше сосредотачиваясь на войне и конфликтах. Безумие боевых братьев на самом деле не является психической травмой или верой в нереальное или неосязаемое, а скорее обостряет их собственные недостатки – как личные, так и унаследованные с геносеменем. Воздействие очков Безумия в боевом брате проявляются двумя различными способами: в боевых травмах или проклятии примарха. Их тяжесть и момент получения, зависят от количества очков Безумия, которые набирает боевой брат и силы его воли, позволяющей бороться.

Таблица 9-9 Путь безумия

Очки Безумия	Модификатор травмы	Эффект
0–30	+0	—
31-60	-10	Проклятие примарха уровня 1
61-90	-20	Проклятие примарха уровня 2
91-99	-30	Проклятие примарха уровня 3
100+	–	Персонаж удаляется из игры

Очки Безумия

Хотя боевые братья не рискуют получить очки Безумия в результате неудачных проверок на Страх, иные источники безумия всё ещё опасны на них. Безумие может вызвать встреча с порождением Варпа или посещение места, где реальность искажена прикосновением Имматериума. Также очки Безумия могут стать следствием предательства со стороны других боевых братьев или доверенных союзников, а также воздействия опасных чужацких устройств или философских идей. Определённые психические силы или необычные атаки могут также приносить Безумие. Однако в конечном счете именно мастер решает, достойны ли событие или сцена того, чтобы принести очки Безумия. Как правило, только самые страшные зрелища или поступки приносят больше пары-тройки очков Безумия.

Сколько очков Безумия имеет персонаж, определяет, когда он должен пройти проверки на получение боевых травм, а также когда он страдает от проклятия примарха.

Проверки на Безумие

За каждые десять очков Безумия, которые получил персонаж, он должен совершить проверку Силы воли, чтобы увидеть, повредился ли его разум. Этот бросок модифицируется в зависимости от уже накопленного количества очков Безумия персонажа, как указано в **таблице 9-9 «Путь безумия»**. Если проверка провалена, то здравомыслие персонажа пошатнулось. Он получает душевную раны – так называемую «боевую травму», определяемую броском по **таблице 9-10 «Боевые травмы».** Если игрок получает результат, что уже имеет, кости нужно перебросить.

Боевая ярость

Боевого брата охватывает неутолимое желание уничтожить определённых врагов. Это чаще всего происходит при столкновении с могущественными противниками, такими как вражеские командиры или боевые машины. Боевой брат стремится сразить их, не обращая внимания на всех прочих или что-то меньшее, будь то другие враги или второстепенные задачи.

Всякий раз, когда боевой брат обрушивается на врага в Праведном гневе (см. стр. 276), он зацикливается на его уничтожении и решает, что должен убить его. Космодесантник должен направить свои атаки на эту цель, игнорируя все остальные, пока она не будет уничтожена. Когда срабатывает Боевая ярость, боевой брат может предпринять **серьёзную (+0) проверку Силы воли**, чтобы избежать её последствий. Мастер может также разрешить подобную проверку, если боевому брату или его ликвидационной команде явно угрожает более грозная опасность.

Таблица 9-10: Боевые травмы	
Бросок	**Боевая травма**
1-2	Боевая ярость
3-4	Внемлющий Императору
5-6	Духи предков
7-8	Праведное презрение
9-0	Бесконечное искупление

Внемлющий Императору

Все боевые братья молятся Императору, чтобы он направил их руку в битве и помог им исполнить долг. Некоторые, однако, слышат его голос и даже разговаривают с ним через сны и видения. По большей части это никак не влияет на повседневное существование боевого брата, и даже собратья не увидят ничего необычного в его постоянных молитвах и религиозном бормотании. Иногда Император может потребовать от боевого брата совершить что-то необычное, что даже может противоречить целям ликвидационной команды.

В начале операции мастер бросает кости. Если выпадет нечётное число, значит Император выбрал этого астартес для особой цели, о которой мастер рассказывает ему втайне. Это должно стать третьестепенной задачей (см. стр. 306), которая может оказаться буквально какой угодно, даже противоречащей первостепенной задаче операции.

Духи предков

Все космодесантники почитают своих предков, возводя череду предшествовавших им героев и командиров вплоть до примарха и времён основания ордена. Некоторые осознают эту связь гораздо ярче собратьев, и даже могут обрести воспоминания о поступках, которых не совершали, или местах, в которых не бывали. Такого воздействие «духа предков» – разума давно умершего боевого брата, передаваемого по наследству через кровь – разума, который в миг напряжения может пробиться на поверхность.

Мастер втайне выбирает какое событие, связанные с «духом предков», будет вызывать его. Это может быть встреча с членом определённого ордена, схватка с памятным врагом или посещение определённого мира. Когда происходит выбранное событие, боевой брат должен пройти **серьёзную (+0) проверку Силы воли**. В случает провала разум его предка выходит на поверхность на 1к5 часов. При этом персонаж не теряет контроля над своим телом (в конце концов, это не одержимость демоном), но его личность может измениться – он будет действовать необычным для себя образом, и может с тоской размышлять о своей роли в битвах ушедших эпох.

Мастер должен заставить игрока самостоятельно развивать личность предка своего персонажа и поощрять его отыгрывать эту травму.

Праведное презрение

В то время как космодесантники начинают свою жизнь как люди, имплантация геносемени преобразует их плоть и разум в нечто гораздо большее и уже не совсем человеческое. Все боевые братья принимают это превосходство, нужное для достижения вершины воинского мастерства и служения Императору, но в некоторых может поселиться презрение или пренебрежение к «низшим» существам.

У боевого брата нет времени на тех, кто не принадлежит к Адептус Астартес, и он отчасти утратил связь со своей человечностью. При общении с людьми (то есть теми, кто не принадлежит к Адептус Астартес) Общительность персонажа снижается на -20. Кроме того, он никогда добровольно не обратится за помощью к людям, ибо считает их слабыми и ненадежными.

Бесконечное искупление

Некоторые боевые братья чувствуют тяжесть Империума на своих плечах и считают себя единственными ответственными за сохранение и защиту владений Императора. Именно здесь границы долга и фанатизма могут раздвинуться до бесконечности, а рвение воина выйдет за рамки объективной реальности. Это стремление к бесконечному искуплению, грех долга, несомый боевым братом, который никогда не будет искуплен, сколько бы крови астартес не пролил и какую бы славу не стяжал.

Боевой брат руководствуется долгом и не потерпит неудач. Он должен пытаться выполнить (или заставлять свою ликвидационную команду выполнить) все задачи операции, независимо от опасности и цены, которую предстоит заплатить. В чрезвычайных обстоятельствах мастер может позволить персонажу пройти **серьёзную (+0) проверку Силы воли**, чтобы противостоять чувству долгу и отступить, если попытка достичь цели будет означать почти верную смерть.

Проклятие примарха

Все боевые братья несут в своем геносемени как сильные, так и слабые стороны своего примарха. Будь то изъян тела или ума, слабости, которые перенес отец их ордена, глубоко укоренились в их крови и со временем могут проявиться в кровавой бойне постоянной войны. Почти все космодесантники, которые живут достаточно долго, начинают проявлять эти признаки своего примарха. Многие почитают такие знаки и считают их символом величия их наследия. Подлинное испытание боевого брата заключается не в том, проявятся ли в нём эти черты, а в том, сможет ли он держать их в узде.

По мере того как боевой брат продвигается по пути безумия, проклятие примарха всё сильнее овладевает им, влияя на его решения и поведение. Последствий проклятия примарха невозможно избежать никакими проверками – как только боевой брат достигает степени Безумия (согласно таблице 9-9 «Путь безумия»), примените эффекты проклятия. Все уровни проклятия примарха накапливаются и складываются по мере их получения.

Сожги ведьму (Чёрные Храмовники)

Черные Храмовники полны праведной силы и ненависти к ведьмам и еретикам даже больше, чем другие ордены. Это религиозное безумие, которое часто выражается в доблести и бесстрашии на поле боя, но оно же способно обратить боевого брата против всех существ, обладающих даром психикера, будь то друзья или враги.

Уровень 1 (Бойся ведьму): боевой брат чувствует себя неуютно рядом с психикерами и ощущает, как их тёмные силы ползают по его телу и проникают в его мозг. Все основанные на Общительности проверки, используемые на персонажах с психическими способностями, получают штраф -20.

Уровень 2 (Ненавидь ведьму): боевой брат с трудом переносит присутствие психикеров и ненавидит весь их род. Если в ликвидационной команде боевого брата есть психикер (например, персонаж-библиарий), или он вынужден сотрудничать с психикером-союзником, Сплоченность ликвидационной команды уменьшается на 1 (до тех пор, пока психикер не уйдет или не будет убит).

Уровень 3 (Убей ведьму): боевой брат не выносит психикеров и впадает в ярость, когда их видит. В бою персонаж должен выискивать их (выбирая первыми явно наиболее сильных) и убивать, игнорируя всех остальных врагов. Это может быть особенно проблематично для ликвидационной команды, которой необходимо взять психикера живым.

Чёрный гнев (Кровавые Ангелы)

Глубоко в сознании всех Кровавых Ангелов таится память о гибели их примарха от рук Гора, о ярости и крови той битвы. Память о Сангвинии эхом отдаётся в его потомках и в умах всех боевых братьев ордена. В бою эта память может превратить сынов Сангвиния в дикарей, не оставляя им ничего, кроме жестокости битвы и жажды убийства.

Уровень 1 (Жажда крови): боевой брат неспособен оставить врага в живых или закончить бой, никого не убив. Если враг сдаётся или бой заканчивается не смертью противника, боевой брат должен предпринять **серьёзную (+0) проверку Силы воли**, чтобы не расправится со сдавшимся или не убить хотя бы одного врага. Мастер может увеличить или уменьшить модификатор этой проверки в зависимости от обстоятельств и последствий убийства.

Уровень 2 (Обагрённые руки): те, кто находится во власти Чёрного гнева, бездумно бросаются в ближний бой, где кровь врагов окрашивает обагряет их доспехи. Боевой брат всегда предпочтёт рукопашный бой дальнему и бросится в гущу схватки, отбросив болтер и пустив в ход голодные зубы цепного меча, если это возможно.

Уровень 3 (Неуправляемая жажда): Черный гнев переплетается с другим недостатком Кровавых Ангелов – Красной жаждой. В крайних случаях Красная жажда становится буквальной жаждой крови. Как только битва заканчивается, боевой брат с Неконтролируемой жаждой должен пройти тяжёлую (-20) проверку Силы воли или провести по крайней мере несколько минут, выпивая кровь своих врагов (при условии, конечно, что эта кровь не смертельна для питья).

Тайна (Тёмные Ангелы)

У Тёмных Ангелов тёмное прошлое, погребённое под тысячелетиями и окутанное мраком и кровью самой Ереси Гора. Мало кто за пределами ордена даже догадывается о событиях, что сопровождали основание ордена, а его члены, хорошо охраняют свои секреты. Такие весомые тайны могут сильно давить на душу боевого брата.

Уровень 1 (Тёмные сны): боевой брат окружён воспоминаниями о былых временах и глубоких, скрытых тайнах, которые не оставляет его даже в миг отдыха и медитации. В начале операции боевой брат должен пройти серьезную (+0) проверку Выносливости или получить уровень Усталости.

Уровень 2 (Презрение к посторонним): Темный Ангел считает всех, кроме братьев по ордену заблуждающимися невеждами, а потому не может заставить себя иметь с ними дело больше, чем необходимо. Боевой брат не может использовать умение Командование на ком-либо, кто не является членом его ликвидационной команды или собратом по ордену.

Уровень 3 (Глубокая подозрительность): Тёмный Ангел, что обучался и готовился среди тайн и тишины, крайне мало доверяет любым посторонним и неспособен принимать слова или обещания других людей за чистую монету. Если только ликвидационная команда боевого брата не состоит исключительно из Темных Ангелов, её Сплочённость уменьшается на 2.

Проклятие вульфена (Космические Волки)

Дикость и животная ярость, которая скрывается в сердцах всех Космических Волков, делает их сильными и смертоносными бойцами. Но эта же звериная сущность может сбить их с пути истинного и взять верх над разумом и чувством порядка, так как они подчиняются своими животными инстинктами и реагируют не как человек, а как воин-волк.

Уровень 1 (Тень волка): волк подступает к разуму боевого брата, и тот чувствует зверя в своей крови. Это может быть тревожно для других, особенно для тех, кто не принадлежит к Адептус Астартес. Общительность боевого брата уменьшается на -10, когда он имеет дело с космодесантниками, которые не являются частью его ликвидационной команды, и на -20, когда он имеет дело со всеми остальными.

Уровень 2 (Запах добычи): острые чувства Космического Волка могут быть как благом, так и проклятием. Иногда они могут сослужить боевому брату дурную службу, временно перегрузив его чувства. Когда Космический Волк первый раз за бой пускает кровь противнику (то есть как только он нанесёт врагу хотя бы одну рану), он должен предпринять рутинную (+20) проверку Восприятия. Если он провалит эту проверку, то в следующем ходу он может совершить только Полудействие, так как запах добычи мешает ему сосредоточиться.

Уровень 3 (Бей или беги): боевому брату тяжело избежать схватки. Всякий раз, когда Космическому Волку стоило бы отступить или грамотно выйти из боя, он должен предпринять тяжёлую (-20) проверку Силы воли, чтобы сделать это.

Жажда славы (Штормовые Стражи)

Боевые традиции Штормовых Стражей веками передавались из поколения в поколение и составляют такую же часть их существования, как их плоть, кровь или кости. Эти традиции сопровождаются неукоснительным стремлением к чести и жгучей жаждой славы, которая может заставить Штормового Стража принимать безрассудные решения, чтобы поддержать имя своего ордена и заслужить известность среди соратников.

Уровень 1 (Гордый дуэлянт): гордость Штормового Стража не позволяет ему отказаться от вызова на поединок или шанса стяжать славу. Всякий раз, когда враг бросает вызов или насмехается над боевым братом, тот должен пройти серьёзную (+0) проверку Силы воли или вступить с ним в бой – в ближнем бою, если это возможно.

Уровень 2 (Честный бой): переполненный уверенностью в том, что нужно сражаться честно, дабы не посрамить честь ордена, боевой брат сражаться, лишь используя условно равное оружие. Это означает, что если противник вооружен только мечом, то Штормовой Страж тоже будет использовать только меч или нечто ему подобное. Если оружие противника намного уступает снаряжению боевого брата, тот отбросит болтер и цепной меч, чтобы уладить дело кулаками.

Уровень 3 (Честь и кровь): приняв вызов, Штормовые Стражи не отступают и даже ранеными всегда бьются до конца. Если боевой брат, принявший вызов, получит рану, он сможет прекратить бой, только если пройдёт **тяжёлую (-20) проверку Силы воли** (если только не будет принужден психическими силами или аналогичными средствами). Иначе ему придётся биться до смерти.

Гордость Ультрамара (Ультрадесант)

Боевые братья Ультрадесанта хорошо знают свое место среди Адептус Астартес и важность своего ордена как для Империума, так и для Императора. Они гордятся совершенным знанием «Кодекса Астартес» и наследием верноподданных легионов, которые служили Императору в его самые мрачные дни. Однако эта гордость может ослепить и сделать высокомерными и несговорчивыми, когда битва вынуждает их сотрудничать с менее искусными воинами.

Уровень 1 (Избранный Императором): Ультрадесантники считают себя любимыми сыновьями Императора и гордостью Империума. Это может привести к тому, что они порой считают других неспособными браться за задания, которые по праву должны были бы достаться Ультрадесантникам. Боевой брат всегда добровольно предлагает свою ликвидационную команду на самые опасные или сложные операции, и позаботится о том, что его команда всегда будет находиться в самом опасном месте боя.

Уровень 2 (Сыны Кодекса): боевой брат был обучен следовать «Кодексу Астартес» до буквы и безупречно толковать его. Он с недоверием относится к тем орденам, которые не следуют Кодексу. Боевой брат не получает преимуществ, действуя в режиме отряда, которой руководит Космический Волк или Чёрный Храмовник, так как он просто не будет следовать их приказам.

Уровень 3 (Командиры, а не подчинённые): Ультрадесантники – прирожденные лидеры и превосходные боевые командиры. Однако эта гордость и мастерство могут привести к тому, что сыны Жиллимана будут презирать командиров, что принадлежат к другим орденам или имперским силам, и не станут следовать их приказам. Если боевой брат не является командиром (см. стр. 357), или командиром не является другой Ультрадесантник, Сплочённость ликвидационной команды уменьшается на 2.

УДАЛЕНИЕ ОЧКОВ БЕЗУМИЯ

С разрешения мастера персонаж может использовать очки Опыта для удаления очков Безумия. Потратив 100 ОО, игрок может снять одно очко Безумия. Персонаж никогда не может понизить степень безумия (согласно таблице 9-9 «Путь безумия») и поэтому никогда не сможет ослабить проклятие примарха, хотя может предотвратить его обострение. Удаление очков Безумия должно быть правильно отображено – персонаж должен потратить на это время и приложить усилия. Для боевого брата это означает долгие часы молитвы и внимание капелланов Караула Смерти, с помощью которых он переосмысляет свой долг и служение Империуму.

Порча

Самая коварная угроза, с которой сталкивается Человечество, и угроза всему Империуму – это развращающая зараза Хаоса. Столкновения с демонами, тёмные ритуалы и даже одно только знание о том, что подобное возможно – всё это ведёт к порче. Но встреча с самой сущностью Варпа гораздо опаснее злобы и интриг демонов и их смертных последователей. Водовороты психоактивной энергии и псевдоматерия (образующая ткань варп-пространства) смертоноснее любой радиации. Варп может мгновенно уничтожить, но может и вызвать отвратительные трансформации вещества, тела и разума, выходящие за пределы всего, что может существовать в разумной вселенной. Для большинства, порча – это злой рок, которого следует избегать любой ценой, но некоторые, осознанно идущие по тропе проклятия, ищут единения с тьмой.

Порча и космодесантники

Космодесантники гораздо более устойчивы к воздействию Порчи, нежели обычные люди, и сохраняют свои чувства и волю, тогда, как другие уже стали бы безмозглыми чудовищами. Их тела невероятно устойчивы к мутациям – они могут измениться только после длительного воздействия Варпа на слабую волю боевого брата. Порча – это глубокая и коварная опасность, которая медленно проникает в космодесантника, проявляясь в полной силе спустя многие годы или даже века.

В **Deathwatch** мастер может использовать очки Порчи как способ напомнить игрокам, что за победу над Архиврагом есть цена и что они могут сражаться с ним только до тех пор, пока враги не заразят их собственной скверной.

Космодесантникам обладают такой характеристикой, как порог чистоты. В отличие от обычных людей, космодесантники способны защитить свои души от порчи. Порча не оказывает на астартес прямого влияния, пока не достигнет порога чистоты, то есть сотни. Боевой брат с 100 очками Порчи удаляется из игры – его душа и тело настолько осквернены, что он больше не может служить Императору. Тем не менее, мастер может использовать уровень Порчи персонажа, чтобы показывать реакцию окружающих – например, товарищей-космодесантников, которые не будут доверять затронутому Варпом, псайкеров, что способны чувствовать Порчу в других, или демонв, которые видят могущественного воина Императора, близко подошедшего к опасной черте.

НИП и Порча

В то время как боевые братья устойчивы к худшим последствиям Порчи, многие из их союзников – нет. Если мастер хочет отслеживать влияние скверны на человеческих союзников персонажей, он может использовать следующие правила:

- За каждые 10 ОП, которые получает союзник, он получает 1к10 урона случайной характеристике, отображающей распад его тела и разума.
- За каждые 20 ОП союзник получает мутацию, случайно приобретая одну из следующих особенностей: Автостабилизация, Копатель, Ночное зрение, Страх (1) Пугающий голос, Многорукое, Природная броня (4), Природное оружие, Четвероногое, Регенерация, Размер (между Крупным и Небольшим), Эхолокация или Ядовитое.

Если человеческий союзник когда-либо достигнет 100 ОП, он будет безвозвратно покорён тёмными силами и запятнан. Он приобретает особенность Демон (см. стр. 142) и либо бежит от персонажей, либо обращается против них.

Источники Порчи

В **Deathwatch** есть множество источников Порчи, чаще всего связанных с Губительными силами. Точное количество очков Порчи, вызванных конкретным событием, определяется мастером. Ниже представлены некоторые рекомендации:

Прорыв завесы

Персонажи, заставшие полномасштабное вторжение Варпа в реальное пространство, получают очки Порчи. Количество зависит от того, что именно произошло и насколько велика брешь в мироздании. Это может быть любое значение, от одного очка, до нескольких к10.

Колдовство

Занятия колдовством, присутствие при ужасных ритуалах и вызов демонов – всё это может стать причиной Порчи, независимо от того, для чего они применяются. Как правило, незначительные ритуалы причиняют 1к10 ОП, а крупные церемонии могут иметь гораздо более серьёзные последствия.

Богохульное знание

Знание само по себе может развращать, и изучение некоторых томов, пикт-записей и даже извращённых произведений искусства может стать причиной Порчи.

Развращающее влияние

Многие демоны и предводители культов – вероломные ораторы-искусители, что сеют зерна сомнения в сердцах верующих. Их слова и доводы могут посеять Порчу там, где бессильна грубая сила.

X
ИМПЕРИУМ ЧЕЛОВЕЧЕ-СТВА
DEATHWATCH
БОЖЕСТВЕННЫЙ СТРОЙ ИМПЕРИУМА
•
ВЛАДЕНИЯ ИМПЕРАТОРА
•
ГАЛАКТИКА В ВОЙНЕ

Глава X: Империум Человечества

«Смотрите на звезды и знайте: всё, что все вы видите – лишь малая часть владений Императора. Также знайте, что за каждый из миллионов миров, которыми мы владеем, миллион раз по миллиону жизней было принесено в жертву, чтобы Человечество могло продержаться хотя бы ещё один день».

– лорд Скаларас, верховный трибун третьей Цензорской миссии

Сорок первое тысячелетие – это одна сотая часть эры Империума. Уже десять тысяч лет идёт эпоха войны, в которой выживание уже справедливо считается победой. Поражение же может привести к окончательной гибели Человечества и разрушению самой структуры вселенной. Эта война гремит по всей галактике: во тьме космоса, на миллионах миров и в глубине каждой человеческой души. Вероятно, этим войнам не будет конца. Здесь не может быть мира – лишь забвение.

Повсюду враги Человечества собирают силы и готовятся к апокалипсису. Воинственные орки высаживаются на одном мире за другим, разоряя, уничтожая и оставляя после себя лишь смерть и опустошение. Ненасытные тираниды, подобно стае саранчи, несутся по галактике, оставляя после себя опустошенными целые планеты и постоянно двигаясь дальше. Но даже эти враги ничто по сравнению с непознаваемыми ужасами, которые скрываются за пределами тварного мира. Из постоянно меняющихся морей варп-пространства приходят ужасающие существа. Сущности, чьи тела созданы не из плоти и крови, но из чистой энергии. Их еда и питьё – человеческий ужас и неведение.

Уже десять тысяч лет Бессмертный Император бездвижно восседает на Золотом троне. По воле богов он – повелитель Человечества, а благодаря силе его неистощимых армий – и правитель миллиона миров Империума. Бессчетные миллиарды поклоняются ему как богу. Скорбь и жертвоприношения придают сил его божественному трупу, обеспечивая существование Империума. Владения Императора – это величайшая звёздная империя, которую когда-либо видела галактика. Они протянулись от святой Терры до самых дальних пределов Восточной окраины и далеких Звёзд Гало. Целые армии писцов пытаются подсчитать – сколько людей населяют Империум. Это бесконечная и невыполнимая задача, ибо в царстве Императора можно найти все виды миров, какие человек способен представить: душные адские джунгли, населенные дикарями, не знающими ничего сложнее дубины; скованные льдом тундры с высеченными в ледниках городами; раскалённые миры-пустыни; загрязнённые промышленные кузни – перенаселённые миры, где бессчетные миллиарды живут в колоссальных городах-ульях; кардинальские планеты, каждое здание на которых посвящено поклонению Императору. Такое многообразие миров порождает самые разные и непохожие друг на друга культуры, и люди одного мира могут полностью отличаться от людей другого, иметь совершенно иные языки, обычаи и внешний вид.

Божественный строй Империума

«Верный раб учится любить плеть».

– поговорка, распространённая среди слуг и писцов

С момента восшествия на загадочный Золотой трон, Император не может ни двигаться, ни говорить. Его физическое тело во всех смыслах мертво, а разум и сознание целиком поглощено вечной битвой в Варпе, в которой он сражается за сохранение Человечества. Императору пришлось отдалить сознание от материального мира, и его разум не может напрямую обращаться к триллионами преданных ему слуг.

От имени Императора, его царством правят неисчислимые Адептус Терра, древнее Духовенство Земли, во главе которых стоят верховные лорды Терры. На одной только Терре находятся миллиарды и миллиарды представителей Адептус Терра. Их ведомства наполняют всю галактику, а власть распространяется на каждый населенный людьми мир. Ни один человек не может чувствовать себя свободным от их строгого и властного правления. Император стал богом, во имя которого верховные лорды Терры правят Империумом. Религиозные предрассудки и догмы превратились в ритуалы.

Адептус Терра – это огромная и многогранная машина. Она делится и подразделяется на бесчисленные ведомства – миллионы служб, каждая из которых обладает внушающей страх властью. На самом деле, численность Адептус Терра так велика, что никто не может с уверенностью сказать, сколько подразделений работает под их стягом или каково их назначение. Десять тысяч лет усилий возвели сооружение, что служит центром человеческого общества. Оно собирает сведения, накапливает факты, взимает налоги. Неумолимые колёса этой пронизывающей галактику бюрократической машины продолжают вращаться по инерции, не рассуждая и не задумываясь о жизнях, которые перемалывают их бездушные решения.

Администратум

Администратум – это, без сомнений, крупнейшее подразделение Адептус Терра. Оно определяет величину десятины со всех миров и собирает её, распределяет ресурсы и исполняет сотни прочих работ, которые жизненно необходимы для существования Империума. Большая часть Администратума – писцы и мелкие служащие, потомственные рабы наполняющей галактику бюрократии. Сердце организации находится в бескрайнем Императорском дворце с возвышающимися башнями, который покрывает большую часть поверхности Терры, а похожие на пещеры подвалы уходят глубоко под землю. Вероятно, Администратум – наиболее могущественное ведомство во всём Империуме, а его многочисленные департаменты, отделы и подчиненные ему службы есть в каждом уголке владений Императора.

АДЕПТУС АСТРА ТЕЛЕПАТИКА

Адептус Астра Телепатика набирает и готовит псайкеров по всему Империуму. Штаб-квартира этой службы расположена на Земле, но их звёздные корабли бороздят Империум, а представительства можно найти по всему космосу, что принадлежит человечеству. Главная обязанность Телепатики – обучать псайкеров и готовить астропатов. Также Адептус Астра Телепатика содержит Лигу Чёрных кораблей. Эти суда двигаются по длинным маршрутам, посещая каждый мир приблизительно раз в сто лет. Когда флот достигает места своего назначения, имперскому управителю приказывают выдать отловленных псайкеров. Прежде чем двинутся дальше, капитаны Чёрных кораблей, оценивают собранный «груз», а когда трюмы заполняются до отказа, Чёрные корабли направляются к Земле. Там те, кто для этого пригоден, будут обучаться в Схоластике Псайкана. Некоторые станут санкционированными псайкерами и отправятся на службу в Имперскую Гвардию или иные ведомства. Другие подвергнутся Связыванию душ и станут астропатами. Остальные будут признаны слишком опасными, чтобы оставаться в живых – их принесут в жертву психическому огню Астрономикона.

Астропаты Адептус Астра Телепатика жизненно необходимы человеческому обществу – только они могут обеспечивать связь на межзвёздных расстояниях. Астропаты способны посылать телепатические сообщения сквозь пространство и принимать сообщения, отправленные другими астропатами, если их разум настроен правильным образом. Телепатические сообщения проходят через Варп быстрее света, хоть и не мгновенно, и не без риска оказаться искаженными или абсолютно неразборчивыми. Потребность в астропатах огромна. Их можно часто увидеть в Империуме и легко узнать по зелёным мантиям. Астропаты служат и во Флоте, где им отведена роль средства связи. Также их легко встретить в Имперской Гвардии, Инквизиции, Адептус Министорум, космическом десанте и всём Адептус Терра.

Связывание душ

Обычный псайкер не может ни передавать сообщения через Варп, ни принимать телепатические послания на больших расстояниях. Только астропаты обладают такими способностями – таков результат многолетнего обучения, завершающегося особым ритуалом, во время которого они получают частицу могущества самого Императора. Этот ритуал называют Связыванием душ – он приближает сознание псайкера к психической мощи Императора. Во время него толика неограниченных сил Императора передаётся астропату.

Этот ритуал редко проходит бесследно и безболезненно. Несмотря на годы подготовки, не все выживают, и не все выжившие сохраняют рассудок. Даже уцелев, псайкер получает повреждения чувствительных нервов глаз и других органов чувств. Почти все астропаты слепнут, либо теряют обоняние, слух, вкус или осязание. На самом деле, развитые психические способности отчасти искупают потерю зрения, поэтому астропатов нельзя считать полностью слепыми, как может показаться, когда видишь их изуродованные, запавшие и пустые глазницы.

АДЕПТУС АРБИТРЕС

«Судьи» Адептус Арбитрес обеспечивают соблюдение Закона Империума. В Империуме закон и правительство – это одно и то же. Восстание и невыполнение долга – это уже преступление, и любого, кто согрешит против Империума, постигнет быстрое и непреклонное возмездие. Судьи не занимаются мелкими проступками и прегрешениями – эти вопросы остаются в ведении местных силовиков, которые действуют, опираясь на планетарный свод законов. Судьи занимаются более серьёзными вопросами. Их задачи: карать мятежников, выслеживать врагов Империума и уничтожать тех, кто угрожает порядку изнутри. На множестве миров только укреплённые здания Судов остаются единственной связью планеты с Империумом. Во времена восстания или вторжения, участок-крепость нередко становится последним укреплением, что удерживает анархию, поглощающую мир. Их задача – предупредить Империум и, таким образом, обеспечить возмездие, даже в случае собственной гибели.

АДЕПТУС МИНИСТОРУМ

Адептус Министорум или Экклезиархия не входит в Адептус Терра. Это полностью независимая самопровозглашенная организация, чья власть основана на всеобщей вере в божественность Императора. Эта всегалактическая церковь присутствует на каждом из миров Империума, где распространяет и проповедует Имперский культ в одной из миллиона его различных форм.

Поскольку древним указом Министоруму запрещено иметь на службе «мужей оружных», вместо них Экклезиархия содержит боевые подразделения женщин-воинительниц, называемых Адепта Сороритас или Сестринство. Боевые сестры Адепта Сороритас охвачены религиозным пылом и фанатично исполняют свой долг. Они снаряжены по самым высоким стандартам, а по своей преданности и желанию истреблять врагов Человечества не уступят космическим десантникам

АДЕПТУС КУСТОДЕС

Стражи Императора или кустодии – это дворцовая гвардия Императора, чей долг – защищать Императорский дворец. Возможно, эти преданные стражники некогда избороздили всю галактику вместе со своим господином, но теперь они никогда не покидают дворец на Терре. Их долг – всё своё время посвящать защите Императора Человечества.

СВЯТЫЕ ОРДОСЫ ИМПЕРАТОРСКОЙ ИНКВИЗИЦИИ

Инквизицию зачастую называют «левой рукой Императора». Это скрытная организация, чьи члены не признают никаких законов или авторитетов кроме собственных. Единственная обязанность Инквизиции – расследовать любую возможную или потенциальную угрозу будущему Человечества, и принимать все возможные меры, которые она сочтет необходимыми, чтобы разоблачить и уничтожить эту угрозу. Свирепые чужаки, вопиющие генетические отклонения, политическая коррупция, интриги вероломных планетарных губернаторов, некомпетентность, предательство и ересь – этих угроз достаточно, чтобы у Инквизиции всегда была работа.

АДЕПТУС АСТАРТЕС

Космические десантники Адептус Астартес – это генетически созданные сверхлюди, элита военных сил Империума. Каждый из них снабжён наилучшим оружием и доспехами, неуязвим для боли и страха. Организованные в примерно тысячу независимых армий-орденов, примерно по тысяче воинов каждая, десантники разбросаны по всему Империуму и готовы ответить на любую угрозу, какой бы она не была. Всего миллион воинов – этого мало, чтобы защитить целую галактическую империю, но по силе и преданности, каждый Адептус Астартес равен десяткам обычных солдат.

Экстерминатус

Может случиться так, что инквизитор решит, что планета перешла опасную грань и лишилась возможности спастись и вернуться в Империум. Возможно, весь мир охвачен заговором, и всё население искреннее поддерживает ересь или мятежного вождя, устранение которого всё лишь ухудшит. Вторжение ксеносов может достичь таких масштабов, что большую часть населения окажется невозможно спасти.

Поклонение тёмным и запретным силам также можно причислить к подобным тревожным случаям, если открыто или скрыто, оно захватило власть над населением целого мира или звёздной системы. Кроме того, всем известно, что свирепая расправа с отступниками может послужить веским предостережением для всех прочих, лишая еретиков мужества и уверенности в себе, предостерегая их от воплощения предательских намерений.

В этих ситуациях может быть только один выход – экстерминатус, искоренение всей жизни на планете. Хотя экстерминатус используется только в самых крайних случаях и никогда не применяется необдуманно, инквизиторов не беспокоит, что в его пламени сгорят и невиновные. Лучше предать смерти тысячу невинных, чем упустить одного виновного, который и дальше будет свободно распространять свою ересь. Несмотря на то, что экстерминатус может унести миллиарды душ, искоренение угрозы спасёт стократ больше жизней в будущем.

Имперский флот

Империум – это крупнейшая когда-либо известная звёздная империя Человечества, и его миры раскинулись на невероятные просторы пустоты. Имперский Флот патрулирует варп-маршруты, связывающие россыпь миров Империума, защищает далёкие поселения от чужаков, и ведет войны против ксеноимперий, которые угрожают Империуму. Без Имперского Флота просто не было бы Империума.

Имперская гвардия

Подавляющее большинство армий Человечества входят в состав Имперской Гвардии. Целые полки формируются из лучших бойцов с каждой планеты и переправляются в близлежащие зоны военных действий, дабы дать отпор чужакам, восставшим мутантам, вторжениям Хаоса, мятежам и ещё сотням иных опасностей, постоянно угрожающих Империуму. Великих космических десантников мало, а воинам Имперской Гвардии в буквальном смысле нет числа. Вооруженные немногим более чем верой и долгом, они противостоят любым ужасам, которые галактика может бросить против них.

Дома навигаторов

Навигаторы – древний подвид человечества. Они живут среди людей с незапамятных времен – неизвестно, откуда они взялись, хотя говорят, что к их созданию приложил руку сам Император. Навигаторы представляют собой уникальную разновидность людей-мутантов и для продолжения своего рода они должны вступать в брак с представителем своего вида. Таким образом, каждый навигатор – член большого благородного дома. Навигаторы являются носителями особого гена, который позволяет им видеть сквозь Варп и управлять кораблем, когда тот пересекает это потустороннее измерение. Используя свой третий глаз, навигатор способен смотреть в глубины Варпа и прокладывать путь, ориентируясь на сияющий с Земли психический маяк Астрономикон. Без навигатора человеческое судно безнадежно потеряется среди вечно меняющихся течений Варпа и никогда не вернётся.

Оффицио Мунитурум

Оффицио Мунитурум обеспечивает стратегическое командование и поддержку Имперской Гвардии. Они отвечают за формирование и снабжение полков и армий, за координацию их развертывания в целых секторах Империума в ответ на растущие угрозы. Самые успешные полковые командующие продвигаются в генеральный штаб Оффицио Мунитурум, и именно из рядов этих выдающихся командиров выбираются лорды-милитанты, руководящие армиями, состоящими из миллионов солдат.

Потерянные технологии

Стандартные Шаблонные Конструкции были созданы во время Тёмной эры технологий, чтобы обеспечить поселенцев всей необходимой технологической информацией для создания всего, что может потребоваться для выживания в недавно колонизированном мире. Пользуясь СШК, даже слабо разбирающийся в технике человек мог собрать транспортное средство, летательный аппарат или оружие. Важнейший результат внедрения СШК заключается в том, что материальная культура разных человеческих сообществ очень похожа – даже на мирах, которые разделены многими тысячами световых лет.

До сих пор не найдено ни одной полностью уцелевшей СШК – известно только очень малое количество текстов первого поколения. Тысячи лет Адептус Механикус гоняются за СШК. Каждый обрывок страстно ищут и ревностно оберегают. На расследование каждого слуха о функционирующей системе бросали значительные силы. Считается, что по всей галактике разбросаны многие тысячи потерянных человеческих колоний. Любая из них может иметь действующую систему СШК и даже незначительного намёка или подозрения на это может быть достаточно, чтобы целый крестовый поход отправился в битву за обладание единственной системой.

Адептус механикус

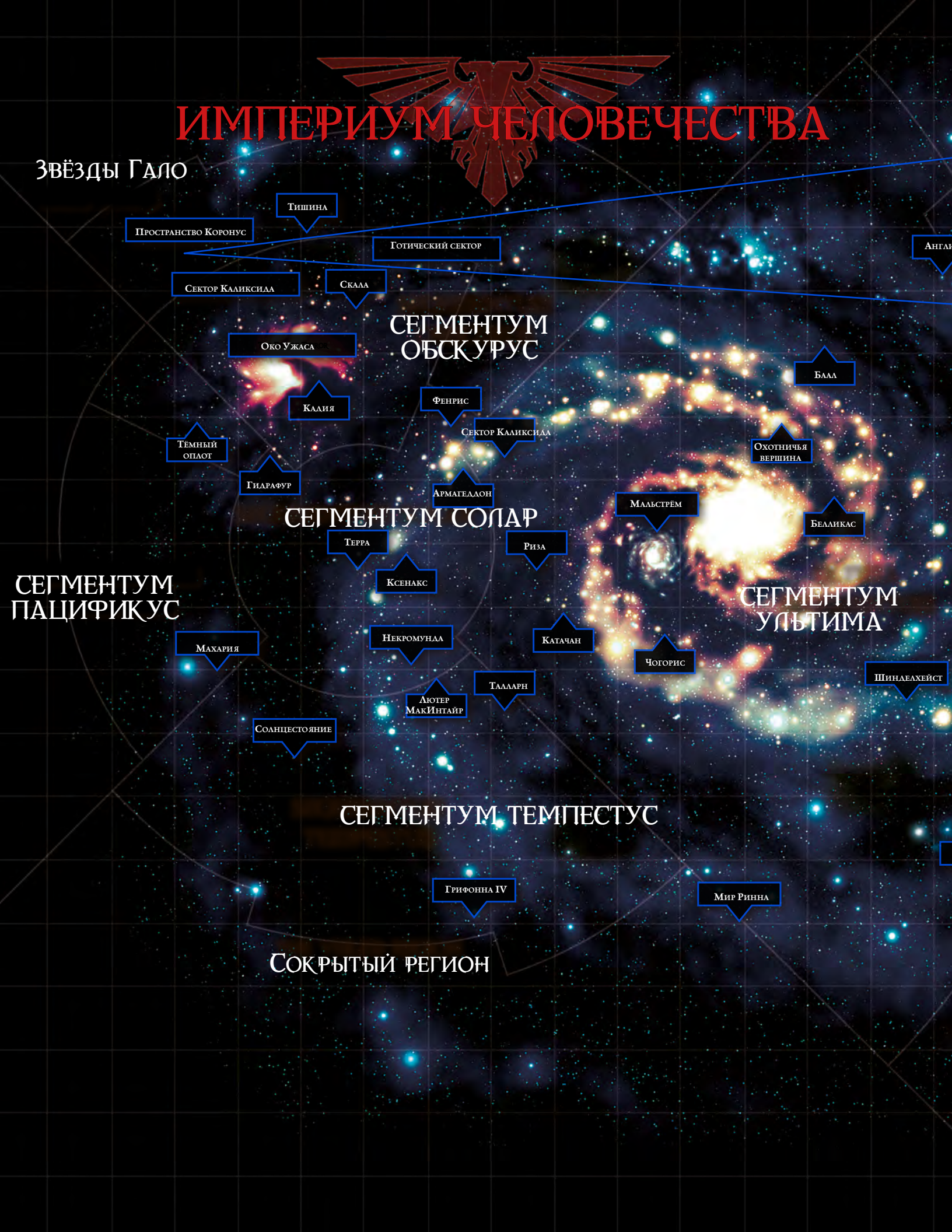
Техножрецы Адептус Механикус стоят на страже древних знаний Человечества. Адептус Механикус владеют и управляют планетой-фабрикой Марсом, чьи обширные орбитальные мастерские производят большую часть оружия, космических кораблей и прочих технологически сложных машин и механизмов, используемых в Империуме. Адептус Механикус настолько же таинственный культ, насколько и научная организация. Их знания выходят за пределы обычной технологии и вступают в царство техномагии.

Оффицио Ассасинорум

Ведомство ассасинов – жизненно важный инструмент имперского режима. Если планетарный губернатор поднимает мятеж, его убийство может оказаться наиболее удобным средством. Даже ряды Адептус Терра не ограждены от внимания внушающих ужас ассасинов.

Вольные торговцы

Вольные торговцы – разновидность аристократии, которая существует практически полностью вне власти ведомств, что правят Империумом. Они обладают торговыми патентами, которые наделяют владельца правом расширять границы Империума, отправляясь в запретные глубины и завоевывая всё именем Императора. Большинство вольных торговцев богаче некоторых планет, а желание укреплять свою династию ведёт множество мужчин и женщин вперед.


ИМПЕРИУМ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА
Звёзды Гало
Тишина
Пространство Коронус
Готический сектор
Сектор Каликсида
Скала
Сегментум Обскурус
Око Ужаса
Баал
Калия
Фенрис
Сектор Каликсида
Тёмный оплот
Охотничья вершина
Гидрафур
Армагеддон
Мальстрём
Сегментум Солар
Белликас
Терра
Риза
Ксенакс
Сегментум Пацификус
Сегментум Ультима
Некромунда
Катачан
Махария
Чогорис
Шиндельхейст
Талларн
Лютер МакИнтайр
Солнцестояние
Сегментум Темпестус
Грифонна IV
Мир Ринна
Сокрытый регион

Jericho-Maw Warp Gate Terminus

Warp Gates are stable, two-way conduits between far-distant interstellar locations through the Empyrean. Many of these gates share similar physical structures; vast, irregular crescent shapes hanging silently in the void, immobile and implacably resistant to any force exerted against them. Any solid matter passing within the sweep of the crescent's great arms—a span of distance over 100 km—dissapears into darkness and is hurled irresistably to the other side of the gate. As far as can be discerned, the time taken by the transit is all but negligible; mere seconds of icy black dislocation spanning a distance that would take years to accomplish via a ship underway using normal Warp travel.

Hive Fleet Behemoth

A Hive Fleet consists of millions of Tyranid organisms, borne upon many-tendrilled spacecraft. The vast swarm of Hive Fleet Behemoth brought ruin and dismay to hundrerds of star systems, devouring all in its path.

By 745.M41, Hive Fleet Behemoth reached the world of Macragge, where it was finally defeated at great cost. It is theorised that Hive Fleet Dagon, currently threatening the Jericho Reach, is a splinter from Hive Fleet Behemoth.

The Jericho Reach

The Jericho Reach is a region of space long lost by Humanity. It has succumbed to darkness and barbarity, become infested by Xenos, and is tainted by the Ruinous Powers. Laying close to the Galactic Eastern Fringe, the area known as the Jericho Reach was part of the Imperium in ancient days, and remained so for many millennia until it fell into an age of isolation, disintegration, and evil. One particularly significant discovery changed the region's status: it contains a warp gate that connects two far-flung edges of the galaxy. Now, the Imperium once again dreams of making the Jericho Reach its own, but its attempted re-conquest has quickly become mired in blood and its hopes have turned into nightmares. The Achilus Crusade, launched to re-conquer the territory for the Emperor, teeters on the brink between victory and annhilation. The presence of the mysterious Deathwatch in the region may very well tip the balance...

Эры человечества

1-5 тысячелетия – эра Терры

Человечество господствует на Земле. Возникают и исчезают цивилизации. Колонизируется Солнечная система. Люди живут на Марсе и лунах Юпитера, Сатурна и Нептуна.

15-18 тысячелетия – Тёмная эра технологий

Человечество начинает колонизировать звёзды на досветовых космических кораблях. Люди способны добраться только до близких систем, а колонии должны быть самостоятельными, так как отделены от Земли более чем десятью поколениями путешествия.

18-22 тысячелетия – Тёмная эра технологий

Изобретение варп-двигателя ускоряет колонизацию Галактики. Появляются федерации и империи. Человечество впервые встречается с чужаками, и гремят первые войны с ними. Научно подтверждено существование первых людей-псайкеров, и их начинают выявлять по всем человеческим мирам.

22-25 тысячелетия – Тёмная эра технологий

Родились первые навигаторы, позволяющие космическим кораблям людей совершать длинные и быстрые варп-прыжки, что раньше было невозможно. Человечество входит в золотую эпоху просвещения, ускоряется научный и технический прогресс. Человеческие миры объединяются и заключают пакты о ненападении с десятками чуждых рас.

25-26 тысячелетия – эра Раздора

Ужасные варп-шторма прерывают межзвездные путешествия. Малочисленные и спорадические поначалу, постепенно они делают совершение варп-переходов абсолютно невозможным. Процент мутаций среди людей быстро растёт, и Человечество вступает в эпоху анархии и отчаяния.

26-30 тысячелетия – эра Раздора

Человеческие миры горят в пламени гражданских войн, мятежей и стонут под ударами хищных ксеносов. Люди-псайкеры и прочие мутанты захватывают власть на некоторых мирах, и те быстро становятся добычей для созданий Варпа. Это приводит Человечество на грань исчезновения.

30 тысячелетие – Великий крестовый поход

Император покоряет Землю и вступает в союз с Механикум Марса. Варп-шторма окончательно стихают, и межзвёздные путешествия вновь становятся возможными. Император зажигает Астрономикон и создаёт легионы Космического десанта. Он воссоединяет человеческие миры во время Великого крестового похода, который длится две сотни лет.

31 тысячелетие – Ересь Гора

Магистр войны Гор, самый любимый генетический сын Императора, восстает против того, кому поклялся служить, и ведёт треть войск Человечества против Земли. Император сходится со своим бывшим сыном в поединке. Повелитель Человечества побеждает, но получает настолько тяжёлые раны, что спасти его может только помещение в поддерживающий жизнь Золотой трон. Начинается эра Империума.

31-41 тысячелетия – эра Империума

Человечество живёт, покоряясь жёсткой хватке имперской администрации. Жизнь Императора поддерживается только загадочной работой Золотого трона и непрекращающимися человеческими жертвоприношениями. Имперские слуги работают, чтобы помочь Человечеству выжить среди опасностей, которые угрожают его уничтожить. Бдительность Инквизиции, планетарных управителей и других слуг Империума сдерживает псайкеров и ужасы Варпа. Псайкеры постоянно продолжают появляться в огромном количестве. Анархические, антиправительственные и хищные группы, объединившись с созданиями Варпа и могуществом ксеносов, неуклонно набирают силу, несмотря на все усилия, прилагаемые, чтобы их подавить.

Владения Императора

«Никто не может точно указать, сколькими мирами правит Человечество. Миллион – вполне разумная оценка. Но почему мы считаем только те планеты, на которых правит должным образом назначенный имперский управитель и пренебрегаем остальными? Будем ли мы считать миры, связи с которыми не было поколение? Два поколения или три? А как быть с теми мирами, о которых точно известно, что они населены, но никто не видит резона их посещать? Сколько потерянных миров выживает за пределами благословенного света Астрономикона? Мы говорим «миллион» и наши ничтожные умы удовлетворяются этим числом, но истинное количество планет Человечества знает лишь Император»

– лорд-верховный консул Грастий Вак

Империум Человечества раскинулся на две трети галактики и состоит из более чем миллиона обитаемых миров. Но даже столь огромное количество планет – ничто в сравнении с сотнями миллиардов звёзд в галактике. Таким образом, Империум рассеян по огромному пространству, его миры разбросаны в пустоте и разделены сотнями и даже тысячами световых лет. Он не целостое государство с чётко очерченными границами. Человечество делит свои владения с бесчисленными чужацкими цивилизациями, множеством орочьих империй и обширными областями, что опустошили тиранидские флоты-ульи или осквернили слуги Хаоса. Никто не знает, какие тайны скрываются меж звёзд. Несомненно, существуют и другие развитые цивилизации, а потерянные человеческие колонии и руины давно вымерших видов только и ждут, что их найдут и исследуют.

То, как люди расселяются по галактике, несомненно, во многом зависит от природы космических путешествий. Все межзвёздные суда пользуются мощными варп-двигателями, переносящими космический корабль в параллельное измерение, известное как варп-пространство, Варп, Эмпиреи или Море душ. В варп-пространстве корабль может за сравнительно короткое время, пересечь расстояние, равное многим тысячам световых лет в Материуме и вернуться туда в нужном месте.

Из-за непредсказуемой и беспокойной природы Варпа, некоторых частей галактики достичь значительно труднее, чем прочих. Одни регионы навсегда отрезаны бурными потоками материи Варпа, попасть в другие можно, но только во время периодических затиший в Эмпиреях. Ещё более странно то, что некоторые части варп-пространства похожи на водовороты, что притягивают и засасывают беспомощные суда, обрекая их на неизбежную гибель. Очень немногие виды способны пересекать галактику через Варп на большие расстояния. Некоторые виды, такие как орки или тау, могут путешествовать только на короткие расстояния, что ограничивает размер их империй и мешает им объединяться. У элдар есть собственный, совершенный и уникальный метод путешествовать в Варпе. Только способность человечества к варп-путешествиям позволяет Империуму оставаться единым целым.

Варп

«Варп – странное и ужасающее место. Послать путешественника туда без защиты – всё равно, что бросить его в кишащее акулами море и сказать, чтобы он плыл домой. Лучше не позволять простому человеку путешествовать меж звёзд. А ещё лучше – не позволять ему даже знать, что такие вещи вполне осуществимы»

– фра Сафране, пятый помощник навигатора Да`эль.

Почему корабли Империума способны быстро перемещаться по галактике, а другие виды вынуждены путешествовать медленно и недалеко? Таков результат сочетания трёх факторов. Первый – древние технологии, что хранят Адептус Механикус, техножрецы Марса. Без эффективных варп-двигателей Империум не смог бы защищать свои рассеянные владения. Второй фактор – существование мутантов-навигаторов, отдельного подвида человечества, ведущего своё происхождение из давно забытой Тёмной эры технологий. Только навигатор способен управлять кораблём в Варпе. Его раздутый череп скрывает чувствительный к приливам и отливам Варпа разум, позволяющий провести корабль к пункту назначения через Эмпиреи. Другие виды вынуждены полагаться на предположения и бесконечные корректирующие манёвры, даже для коротких переходов. Третий фактор – это Астрономикон, немыслимо мощный варп-маяк, что сияет благодаря хору псайкеров с Терры. Астрономикон виден в варп-пространстве, и корабли могут ориентироваться по нему. Только навигаторы чувствуют путеводный свет Астрономикона и способны ориентироваться на его психический сигнал. Именно Астрономикон позволяет навигатору в полной мере использовать свои силы; без него даже самый способный навигатор был бы не в силах провести корабль через огромные пространства Империума.

Варп-пространство – это параллельное измерение, состоящее из энергии, в отличие от материального тварного мира. В Варпе хватает опасностей, что могут сокрушить космический корабль и сбить его с курса: внезапная турбулентность, варп-штормы, и петли, способные поймать судно в вечную ловушку. Но даже эти смертоносные опасности ничто по сравнению с истинной сущностью Варпа.

Эмпиреи целиком состоят из психической энергии. Именно её используют псайкеры, чтобы посылать телепатические сообщения или направлять заряд психической энергии во врага. Варп-пространство не пусто, но населено множеством странных и чуждых существ, самыми опасными из которых являются великие боги Хаоса и легионы их демонов.

Демоны жаждут плоти и крови живых существ. Они желают не больше, не меньше, как полностью уничтожить Человечество, утащить души людей в своё призрачное царство, уничтожить материальную вселенную и затопить её энергией Варпа. К счастью демоны не способны долго существовать в тварном мире, и чтобы покинуть Варп им требуются врата, которые встречаются очень редко. Но самые уязвимые врата – это разумы псайкеров. Способности псайкеров открывают проход между Варпом и Материумом, по которому демон может пройти и проникнуть в разум самого псайкера.

Без возможностей варп-пространства Империум бы рухнул, а человечество – пало жертвой тысячи смертельных опасностей. Без псайкеров не было бы астротелепатической

связи, и Империум бы не мог направлять армии и флоты против многочисленных врагов. Поэтому Варп абсолютно необходим для самого существования Империума. Но в тоже время Эмпиреи таят такие ужасы и такие опасности, что львиная доля сил Империума уходит на противодействие им.

ПЛАНЕТЫ ИМПЕРИУМА

"В этом мире моё слово равно слову Императора. Души моих подданных принадлежат ему, но их тела – мне"

– король Ламок, имперский управитель и правитель Вубетида

Подавляющее большинство миров Империума находится под властью так называемого имперского управителя или губернатора. Остальные, скорее всего, попадут под прямой контроль одного из общеимперских ведомств, таких как Адептус Астартес или Адептус Механикус – в таких случая старший член организации на планете также получает титул имперского управителя.

Каждая планета Империума во всех смыслах слова управляется автономно. Разумеется, это самоуправление подчиняется некоторым условиям, и важнейшее из них – выплата десятины в виде ресурсов и воинов, а также отлов псайкеров. В остальном планеты вольны устанавливать такую форму правления, какую пожелают.

Хотя на каждой планете есть человек, выступающий в роли имперского управителя, его режим может разниться от планеты к планете. В большинстве миров губернатор наследует титул из поколения в поколения, иногда возводя свой род ко временам первых колонистов, завоевателей или освободителей планеты. Другие миры управляются коллегиально – титул имперского управителя носит глава совета на время каденции. Бывает и что население само выбирает правителя, хотя в нынешней эпохе войн такие режимы редко выживают долго.

Хотя каждый мир фактически независим, Империум разделён на секторы и субсекторы, входящие в которые миры в некоторой степени взаимозависимы. Так густонаселённые ульи полагаются на поставки провизии с соседних агромиров. Даже если планеты не находятся в прямой зависимости, у них могут быть соглашения о торговле и совместной обороне, которыми обычно руководит правитель сектора, назначаемый Адептус Терра. Владыки секторов не имеют прямой власти над имперскими управителями и их мирами, но могут контролировать торговлю и взаимодействие с Империумом, что даёт им серьёзные рычаги влияния на тех губернаторов, чьи миры полагаются на соседние.

Администратум разработал невероятно сложную систему классификации миров. По большей части, мир относят к той или иной категории, исходя из его роли в Империуме, но иногда окружающая среда становится более важной. Наиболее распространённые типы описываются ниже.

МИРЫ-УЛЬИ

Безусловно, самые густонаселённые планеты Империума – миры-ульи, покрытые огромными городами, меж которых обычно расстилаются безжизненные и необратимо загрязнённые пустоши. Эти планеты зачастую служат центрами сравнительно простых производств, на которых может трудится едва обученная живая сила. Здесь не творят технологических шедевров, коих не создать без ревниво оберегаемых технологий Адептус Механикус. Возраст Империума и довольно изолированная природа его планет привели к тому, что в галактике немало ульев – самое меньшее, несколько штук в каждом секторе. Прокормить своё колоссальное население они могут лишь поставками с соседних агромиров, и даже краткий период изоляции, например, вызванный варп-штормом, может привести к тому, что население восстанет и быстро дойдёт до людоедства. Поскольку всего один пропущенный караван отделяет мир-улей от анархии, таким планетам необходимы самые жёсткие меры контроля. Несмотря на это, а может бы как раз из-за этого, самые низшие и одряхлевшие ярусы ульев часто становятся беззаконными пустошами, логовищами преступников, безумцев, еретиков, мятежников и ещё худших созданий.

ЦИВИЛИЗОВАННЫЕ МИРЫ

Пусть термин «цивилизованные» не вводит вас в заблуждение, ибо большинство миров Империума управляется самыми жестокими и деспотичными режимами, какие только видело Человечество. Хотя такие планеты, как правило, самодостаточны и довольно стабильны, это не значит, что там не бывает восстаний – просто на шее возможных мятежников обычно стоит железная пята управителя и его силовиков. Цивилизованные миры, как правило, обладают недурной технологической базой, но плоды самых сложных технологий – например, космические корабли – они завозят с более развитых миров. Большинство миров Империума, не относимых к иным категориям и подтипам, считают цивилизованными.

АГРОМИРЫ

Эти миры заняты почти исключительно производством пищи – растительной или животной. Иногда они сами перерабатывают свои урожаи, но чаще продают за пределы планеты. Население агромиров, как правило, невелико и всецело посвящено земледелию или разведению скота. На некоторых мирах огромные уборочные машины и горстка управляющих ими рабочих способны за день собрать и обработать тысячи тонн урожая. Население агромиров редко бывает настолько велико, чтобы само себя защитить, но на многих сельскохозяйственных планетах стоят гарнизоны Имперской Гвардии, призванные сдерживать восстания и отпугивать пиратов. В случае же крупномасштабного вторжения такие отряды обязаны подать сигнал бедствия, ибо потеря агромира может иметь ужасные последствия для соседних планет, которые ввозят с него продовольствие.

ДИКИЕ МИРЫ

Галактика усеяна мирами, население которых давно скатилось до дремучего варварства. Возможно, деградация произошла давным-давно, в далёкую эру Раздора, когда Император ещё не объединил человеческие миры, а с тех пор их население так и не достигло технологического уровня предков. Однако, в большинстве случаев Империум заинтересован в том, чтобы дикари оставались дикарями. Из таких людей выходят отличные гвардейцы и космодесантники – в них есть свирепый воинский дух, которой можно обуздать, если тот переживёт шок, что неизбежно потрясёт дикаря, покинувшего планету и открывшего для себя колоссальную галактику. Имперским управителем такого мира может быть представитель местной знати, но иногда Адептус Терра назначают своего человека. В таком случае, губернатор может проживать на орбитальной станции, защищённый от подданных-дикарей и избавленный от необходимости ступать на свои владения.

ФЕОДАЛЬНЫЕ МИРЫ

С точки зрения технического и общественного развития феодальные миры стоят на ступеньку выше диких, но значительно ниже «цивилизованных». Как правило планетарная культура таких планет почти однородна, а имперский управитель происходит из правящего класса. Феодальные миры часто порождают сословия воинов, следующих строгим кодексам войны, что делает их идеальными кандидатами в Имперскую Гвардию и, иногда, Адептус Астартес.

МЁРТВЫЕ МИРЫ

В раздираемой войной галактике некоторые планеты неизбежно станут жертвами ужасного оружия сорок первого тысячелетия. Такие миры классифицируются как мёртвые – зачастую они настолько отравлены ядами, радиацией, биологическим оружием или тысячей других инструментов уничтожения, что Имперский Флот попросту запрещает высаживаться на них. Другие мёртвые миры несут останки давно вымерших ксеноцивилизаций или пришли в текущее состояние неведомым Адептус Механикус образом.

МИРЫ СМЕРТИ

Многие планеты обладают очень ценными природными ресурсами, но опасны для человека. Такие миры чрезвычайно разнообразны по климату и окружающей среде – некоторые покрыты джунглями, где обитают бесчисленные хищники и плотоядные растения, а то время как другие покрыты океанами лавы. Некоторые могут быть облучены радиацией, отравлены токсинами или терзаемы плазменными бурями. Другие настолько враждебны человеческой жизни, что ходят слухи, будто они наделены неким злобным разумом, который деятельно создаёт все возможные средства защиты от вторжения. Тем не менее, некоторые миры смерти были заселены, хотя жизнь там часто бывает короткой и жестокой. Обитатели мира смерти – одни из лучших новобранцев в Имперскую Гвардию и Космодесант. Сам факт того, что они дожили до зрелого возраста, делает их одними из самых выносливых и находчивых людей в галактике.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ СТАНЦИИ

Исследовательские станции встречаются во множестве миров – они утверждают присутствие человека на планете, на которой Империум не создал ничего иного и не назначил управителя. Такие посты могут заниматься испытаниями оружия, изучением опасных форм жизни, доработкой недавно переоткрытых технологий и множество иным дел. Встречают и просто сторожевые посты, вечно высматривающие любые признаки вторжения из тёмных пустот галактики.

МИРЫ-КУЗНИЦЫ

Такими мирами-фабриками планетарных масштабов единолично владеет Адептус Механикус. Здесь техножрецы и их сервиторы строят самые мощные военные машины и создают устройства, которые не могут быть произведены нигде больше. Миры-кузницы часто служат базой одного из легионов титанов и имеют важное значение для поставок оружия и боевых машин военным силам Империума.

МИРЫ-ХРАМЫ

Такие планеты – владения Адептус Министорум. Нередко церковь владеет мирами, на которые когда-то ступал один из многих почитаемых святых Имперского культа. Они населены миллионами священников и клириков, а города часто представляют собой огромные святыни, мавзолеи или монастыри. Миры-храмы часто становятся целями великих паломничеств, в которых верующие пересекают световые года, чтобы отдать дань уважения самым знаменитым героям имперской истории.

МИРЫ НАСЛАЖДЕНИЙ

В то время как бессчётные множества людей почитают за счастье жить в чём-то большем, чем переполненная лачуга или общежития при мануфактуриях, немногочисленные счастливцы могут владеть поместьем в мире наслаждений. На таких планетах могут жить лишь невероятно богатые люди, и именно в таких местах высочайшие лорды Адептус Терра проводят свои последние дни. Однако для большинства миры наслаждений – это не более чем легенда, утопический рай, населённый ленивыми искателями удовольствий. Едва ли стоит удивляться тому, что среди их населения расцветают ереси, ибо скучающие отпрыски благородных фамилий вечно ищут всё более экстремальные способы развеять скуку.

РОДНЫЕ МИРЫ КОСМОДЕСАНТНИКОВ

В то время как некоторые ордена Адептус Астартес обитают на кораблях, большинство безраздельно владеют одной планетой. Такие миры сами собой становятся самыми защищёнными во всей галактике, поскольку их считают своими домом величайшие воины человечества. Как правило, родиной очередного ордена становится планета, сама порождающая идеальных кандидатов в астартес. Космодесантники могут править местными жителями, но на деле они редко вмешиваются в повседневную жизнь планеты, предпочитая поддерживать те условия, что некогда породили их воинственный народ. Крепости многих орденов стоят в недоступных для аборигенов районах планеты – например, на вершинах самых высоких горных хребтов или даже на спутниках. Обычно космодесантники остаются для местных легендарными «небесными воинами», что приходят раз в поколение, устраивают суровые испытания для юношей и навсегда забирают достойных с собой. Впрочем, на некоторых планетах космодесантники образуют правящий класс, который непосредственно управляет обществом – например именно так орден Ультрадесантников владеет целыми регионом – Ультрамаром.

ГАЛАКТИКА ВОЙНЫ

"Сама галактика жаждет нашего исчезновения; она тянется к нам, стараясь погасить свет нашего существования. В ответ мы выкинем боевой клич и отрубим коготь, пытающийся убить нас"

– лорд-милитант Гект Гриффф

Каждый верный Империуму человек – всего лишь единица в статистике, крошечная искорка, затерянная на фоне звезд. Сорок первое тысячелетие – это мрачная эпоха человечества, кровавый век, в котором технология – это лишь полузабытый миф, а обещания прогресса, понимания и развития уже давно отброшены в пользу войны, кровопролития и непрестанной борьбы за выживание.

Только силой оружия Империум можно удержать единым и только кровью миллионов можно продлить его существование. Враги нападают со всех сторон, и всё в Империуме направлено на борьбу за выживание. Галактика оглашается лязгом оружия и громом могучих орудий. Армии Императора не могут позволить себе ни милосердия, ни слабости, ни передышки от бесконечных войн. Имперский Флот посылает эскадры во множество секторов. Большинство судов Флота – огромные сооружения размером с город, которые воюют уже тысячи лет. Это древние готические левиафаны с ужасающе мощными орудиями и целыми эскадрильями истребителей и бомбардировщиков на борту. Целые флоты пересекают космос, чтобы истребить врагов Императора, уничтожить их корабли и превратить их миры в пыль. Корабли Флота также служат убедительным напоминанием планетарным губернаторам о могуществе Империума, и прибытия всего лишь одного корабля часто бывает достаточно, чтобы привести к покорности множество миров.

Помимо применения флотов военных кораблей, Имперский Флот также несёт священную обязанность по переброске лишённой собственных судов Имперской Гвардии с планеты на планету. Десятки тысяч воинов, набившиеся в колоссальные транспорты, отправляются в далекие звёздные системы, чтобы сражаться и умирать на планетах, о которых большинство никогда не слышало.

Огромные армии Имперской Гвардии – это молот, который крушит врагов человечества. Солдаты Императора, мостящие поля брани миллионами трупов, столь же многочисленны, как и сами звёзды. Когда Имперская Гвардия идёт на войну, сама земля содрогается от грохота танков, рёва артиллерии и топота марширующих ног. Собранная со всех миров Империума, Гвардия представляет собой чрезвычайно разношёрстную организацию, каждый полк которой славен собственными умениями. Катачанские воины происходят из одного из самых смертоносных миров смерти в галактике, и из солдатам нет равных в джунглях. Солдаты-невидимки из танитского Первого и единственного не имеют себе равных в лесах, а нарменские танковые бригады – мастера молниеносных ударов механизированных клиньев.

Имперская Гвардия ведёт колоссальные крестовые походы, стремясь освободить целые звёздные системы или сектора от владычества мятежников или чужаков. Под предводительством магистров войны, могущественных людей, в чьих руках находится судьба миллиардов, Имперская Гвардия сражается на бесчисленных планетах – иногда такие походы длятся поколениями и не прекращаются до тех пор,

пока не будет достигнута победа, на алтарь которой могут лечь все участники. Ниже магистров войны стоят верховные лорды-милитанты и полковники, чьи заботы кажутся мелкими тактическими эпизодами в сравнении с планами верховного командования. Быть солдатом Имперской Гвардии на передовой – значит быть одним из безликих миллиардов, сталкивающихся с ужасами смертоносной галактики, не имея ничего, помимо лазгана и отваги. Возглавляемые отважными офицерами и внушающими страх комиссарами, солдаты Императорской Гвардии – молот гнева Императора.

КОСМИЧЕСКИЙ ДЕСАНТ

Порой могучий молот Имперской Гвардии оказывается слишком неповоротлив, чтобы вовремя нанести удар. Когда требуется действовать быстро, в бой идут космодесантники Адептус Астартес. Эти генетически усиленные сверхсущества, созданные Императором на заре эпохи Империума – величайшие воины в галактике. Они сражаются с верой и мужеством, которыми не может обладать ни один смертный.

Обладая лучшим оружием и доспехами в Империуме, Адептус Астартес – это ангелы смерти, разящие врагов, подобно молнии. Они уничтожают командиров врага и его важнейшие боевые машины, прежде чем неприятель успеет дать отпор.

Объединённые в ордены по тысяче воинов каждый, космодесантники – это самая совершенная боевая сила в галактике. Созданные биотехнологиями тела делают астартес сильнее, быстрее и выносливее почти любого врага, которого только можно вообразить, позволяют сражаться в любой среде и выживать после самых страшных ран. Эта устойчивость позволяет космодесантнику сражаться до тех пор, пока его не изрубят на куски. Говорят, что враги Империума боятся многих вещей: раскрытия, поражения, отчаяния и смерти. Но больше всего они страшатся гнева космических десантников.

БЕССЧЁТНЫЕ ЛИКИ ВРАГА

«Сначала ищи предателя, ибо он жаждет твоей власти. После ищи ксеноса, ибо он жаждет твоей плоти. А затем ищи демона – ибо он стремится поглотить саму твою душу»

– архидиакон Драсс Коротис, исповедник лорда-солара Фелла

Хотя Империум можно назвать величайшей империей, когда-либо построенной Человечеством, сейчас он переживает глубокой упадок – его фундамент прогнил, а будущее в лучшем случае неопределённо. Некоторые утверждают, что Империум настолько огромен, что никакая сила в галактике не сможет его уничтожить, ибо пока одни сектора гибнут, другие расцветают. Каждый год Империум теряет десятки миров и покоряет, отстраивает, освобождает или заселяет десятки других. Будет ли это равновесие нарушено – ещё предстоит выяснить, хотя Империум, несомненно, мог бы выжить, если бы не галактические бедствия тысячелетней давности.

Во вселенной, в которой сама жизнь, по-видимому, возмущается властью Человечества над звёздами, угрозы, с которыми сталкивается Империум, можно примерно разделить на внутренние, внешние и потусторонние.

ВОССТАНИЕ (ВРАГ ВНУТРЕННИЙ)

Многие считают, что самая большая угроза Империуму – это не хищные флоты-ульи, поглощающие Восточную окраину, и не варварская анархия орочьих империй. Вместо этого они утверждают, что самый опасный враг Человечества – само Человечество.

Тысячи миров живут в шаге от восстания. Мятежники и недовольные плетут заговоры против имперских управителей, возмущенные жестокими мерами, на которые идут власть имущие ради поддержания порядка. Силовики большинства миров почти что воюют против своих же земляков. Иногда бунтовщикам везёт – они умудряются свергнуть правительство и возвысить собственных вождей. Чаще всего новые власти оказываются такими же деспотами, как и попранные ими, и цикл угнетения и восстаний продолжается. Что касается Империума в целом, то он редко замечает, что у какой-то планеты сменился губернатор. До тех пор, пока вовремя поступает десятина и проводится отлов псайкеров, Адептус Терра не видит смысла вмешиваться. Однако, когда верховные лорды решат, что ответ необходим – горе мятежникам, ибо пусть гнев Терры может быть неспешным, но тяжесть его чудовищна.

Еще одним, даже более ужасающим, источником опасности для населения Империума является сам человеческий геном. Человеческий генофонд становится все более искажённым и нестабильным, и чума мутаций захлёстывает галактику. Многие из них порождают отвратительные телесные уродства, и в некоторых мирах они поражают большую часть населения, что превращается

в угнетённый и де-факто порабощённый класс. Экономика многих планет полностью зависят от труда этих бедолаг, в то время как в других мирах их безжалостно истребляют по приказу напыщенных проповедников. Мутанты всегда живут в угнетении – неудивительно, что они склонны к мятежам, которые, если позволить им распространиться, способны спровоцировать восстания по всей планете, и увенчаться жестокой местью прежним хозяевам.

Мутация искажает не только человеческие тела, но и души. Везде, где встречаются мутанты, появляются и псайкеры. Необходимо проводить постоянные чистки и сдавать псайкеров на Чёрные корабли, чтобы их необузданные силы не привлекли внимание существ, скрывающихся в Варпе. Если такой псайкер станет вратами для демонов, вся планета может погибнуть.

Еще одна угроза, против которой Адептус Терра должны быть постоянно бороться – это угроза сецессии. Некоторые миры настолько изолированы, что их правители начинают мечтать о том, чтобы пойти своим путём. В большинстве случаев Империум узнаёт об этом, только когда новоявленный самодержец отказывается платить десятину или отказывает кораблям Имперского Флота в якорной стоянке. Империум принимает это к сведению, а затем мстит и устанавливает новый режим. Войны за отделение могут длиться многие десятилетия, даже столетия, особенно если сецессией оказывается охвачено несколько миров сразу. Тем не менее, когда Империум соберет всё свои силы, предатели будут обречены.

КСЕНОВТОРЖЕНИЕ (ВРАГ ВНЕШНИЙ)

Империум может быть самой большой империей в галактике, но он делит космос с бесчисленным количеством других цивилизаций, каждая из которых однажды может привести к его гибели. Вся галактика кишит орочьими империями, и если бы они не воевали друг с другом не реже чем с другими видами, а объединились под знамёнами одного вождя, то могли бы затопить весь Империум одной «зелёной волной» немыслимой мощи. Тиранидские флоты-ульи недавно появились на крайнем галактическом востоке, и никто не знает, сколько миров они уже поглотили, и сколько ещё флотов надвигается на другие регионы. Тау – это пример небольшой, но быстро развивающейся ксеноимперии, планирующей покорить всю галактику. Хотя ни одно межзвёздное государство, подобное Тау, не представляет угрозы для Империума, само их количество означает, что многие из них будут продолжать существовать и представлять угрозу для человеческих миров ещё долгое время.

Среднестатистический подданный Империума почти ничего не знает о ксеносах; всё, ему ведомое, почерпнуто из речей фанатичных проповедников Экклезиархии. Орков клеймят как неисправимых варваров, а элдар преподносят как предостережение против гедонизма и декаданса. Эти расы известны по всей галактике, а виды ксеносов, присутствующие только в конкретном звёздном регионе, могут обвинить во всех бедах, которые терзают человеческие миры.

В отдалённых мирах всё же происходят временные контакты с ксеносами – обычно в виде редкой или случайной торговли. Иногда местные силы обороны сражаются бок о бок с воинами-чужаками против общей угрозы. Хотя это противоречит догмам Имперского культа, иногда на фронтире без этого не обойтись. Даже миры в пределах границ Империума могут быть отрезаны от Империума на десятилетия и даже века варп-штормами или просто пренебрежением и достичь всевозможных соглашений с соседними видами. Такая ситуация может быть обращена вспять, если появится инквизитор и объявит её еретической, или проповедник призовёт к крестовому походу против «нечистых ксеносов».

ВТОРЖЕНИЕ ДЕМОНОВ (ВРАГ ПОТУСТОРОННИЙ)

Твари, которые таятся в Варпе, алча душ Человечества, могут казаться порождениями ночных кошмаров, но это не делает их менее реальными. Обычно демоны обитают в Море Душ и могут воплотиться в материальной вселенной лишь короткое время, но существует несколько путей, которыми подобные твари могут воспользоваться, чтобы обрушить свою ярость на владения Императора.

Первый способ – через незащищённого псайкера. Без ритуала Связывания душ очень немногие псайкеры способны сопротивляться вниманию тварей Варпа, для которых их души сияют как яркие маяки, в то время как души обычных людей похожи на гаснущие искры. По мере того как несанкционированный псайкер становится сильнее, всё больше и больше демонических хищников тянутся к нему, подобно тому, как акулы тянутся к крови. Когда он высвобождает свои силы, звери ищут путь в тварный мир и неизбежно овладевают несчастным псайкером. Таким образом, одержимый псайкер, вероятно, будет привлекать всё больше демонов, пока не начнётся полномасштабное вторжение, что может навсегда погубить целые миры.

Другой метод попасть в тварный мир – пройти через пересечение Варпа и Материума. Такие места возникают в областях космоса, пораженных варп-штормами, где сила демонов возрастает стократ. В Оке Ужаса и подобных ему местах, бури могут поглотить целые миры, превратив их во владения адских тварей.

Но, возможно, хуже всех третий способ – когда смертный человек сознательно призывает тварей Варпа, при помощи запретного обряда или технологии, открывая врата, через которые демоны явятся в Материум. Хотя большинство таких глупцов воображают, что смогут подчинить демонов своей воле, чаще всего они становятся первой жертвой зверя, но далеко не последней.

Войны Империума

"Ни один мир Империума не избежал войны. Воистину, нет мира среди звёзд"

– адмирал Наруск, Плеть Когтя Небула

Каждого уголка Империума коснулась война. Какую бы форму он ни принимал, от восстания мутантов до вторжения ксеносов, конфликт – это единственное состояние общества, знакомое людям. Некоторые регионы могут переживать то, что последующие историки назовут «эпохой спокойствия», в которые порядок поддерживается ценой постоянного угнетения, а затем гибнет в пламени новых войн. Даже те миры, что кажутся хорошо охраняемыми и спокойными, неизменно пронизаны раковой опухолью ереси и мятежа, и постоянно балансируют на грани открытого восстания. Некоторые имперские управители и вовсе воображают себя достаточно могущественными, чтобы самим начинать мелкие войны против соседей – возможно, стремясь аннексировать спорные миры или системы, богатые природными ресурсами.

ЗАЩИТА ВЛАДЕНИЙ

Империум бескраен, а его вооруженные силы так огромны, что большинство войн ведётся в ответ на конкретную угрозу, будь то внутренняя или внешняя. Поскольку владения человечества отделены друг от друга, враг всегда может напасть с неожиданной стороны и начать разрушительное вторжение. Империум разработал систему, которая хорошо служит ему на протяжении веков и позволяет выживать.

Каждый мир должен прежде всего заботиться о своей собственной защите. В дополнение к силам, которые каждый имперский управитель обязан предоставить Империуму, он должен содержать свои собственные армии. Они везде называют по-разному – Королевская гвардия, Верноподданное ополчение или Силы планетарной обороны, и они столь же необычны и уникальны, как и культура родного мира. Многие ополченцы оснащены не хуже Имперской Гвардии, но некоторые – скорее даже большинство – вооружены немногим больше, чем копьями и оружием на чёрном порохе. Считается, что в случае вторжения или восстания СПО разгромят врага, или хотя бы продержатся достаточно долго, чтобы пришла помощь.

Когда планета отправляет сигнал бедствия, первыми на зов отзываются те, кто рядом. Империум может перебросить из других зон боевых действий эскадру Имперского Флота или полки Имперской Гвардии, а космодесантники могут получить сигнал сами и тоже прийти на помощь. В противном случае Оффицио Мунитурум потребует от ближайших миров собрать свои самые опытные и хорошо оснащённые подразделения СПО и передать их под командование Имперской Гвардии. Помощь всегда отправляют из ближайшего к зоне боевых действий мира, хотя даже до её прибытия могут пройти долгие недели. Если первая волна подкреплений окажется неспособной сдержать угрозу, приказ созвать новые полки, придёт на новые планеты, расположенные дальше от зоны боевых действий – и так будет продолжаться пока угроза не будет либо побеждена, либо сдержана.

Такие войны состоят из чередующихся атак и контратак, хотя стратегически остаются оборонительными. Пока несметные полчища Имперской Гвардии отправляются в бесконечную мясорубку, чтобы удержать линию фронта, отборные силы – например, космодесантники – атакуют ключевые вражеские объекты и командиров, или действуют как высокомобильный резерв, готовый сдержать прорыв врага. Такие войны могут бушевать месяцами, годами или даже веками, а волны сражений текут взад и вперед, пока миллионы жертвуют собой, защищая Человечество.

Время от времени Империум переходит в наступление. Обычно это происходит, когда появляются великие лидеры, мужчины и женщины, способные завоевать уважение всех многочисленных и разнообразных частей военной машины Империума. Учитывая то, как тяжелы на подъём имперские войска, и как много времени на планирование требуют, случается такое редко. Из-за этого наступательные войны не начинают по пустякам – их целью может быть возвращение потерянный регион галактики или месть за гибель великого героя.

В то время как крупномасштабные экспедиционные войны происходят относительно редко, более специализированные, мобильные и самодостаточные силы, такие как ордена космодесанта, воюют постоянно. Будучи независимым от военной иерархии Империума, магистр ордена может вести войны, когда сочтет нужным. Поэтому астартес могут вмешаться в войну как потому что приняли сигнал бедствия с осаждённого мира, так и потому что магистр сам решил ликвидировать давнюю угрозу безопасности региона.

СТРАТЕГИЧЕСКОЕ КОМАНДОВАНИЕ

Военная мощь Империума столь же разнообразна, сколь и безгранична, а каждая её часть имеет собственные доктрины и цепочки командования, более того – некоторые части Империума могут иметь тысячелетнюю историю соперничества. Рати Империума состоят из множества отличных друг от друга организаций, от благочестивых боевых сестёр Адепта Сороритас, до неуклюжих огринов из Абхуман Ауксилиас Имперской Гвардии. Каждая из мириадов сил опасна сама по себе, но вместе они неостановимы. Единственная проблема заключается в том, что формирование сплоченной военной силы из столь разнообразных подразделений – это задача, которую могут решить только самые умелые, влиятельные и харизматичные лидеры.

Таких людей иногда называют магистрами войны, хотя многие предпочитают именоваться «лорд-солар», не желая использовать тот же титул, что и архипредатель Гор. Магистров назначают верховные лорды Терры и лишь для самых важных войн, что ведутся ради отвоевания секторов, захваченных врагами Человечества, или уничтожения целых ксеноимперий. На сбор огромных армий, которыми будут командовать эти лорды-солары, и переговоры со всеми военными ведомствами Империума от легионов титанов до Инквизиции, могут уйти десятилетия.

Коли магистры войны и лорды-солары преуспеют в своих начинаниях – их имена будет прославлять весь Империум. Они часто становятся отцами-основателями целых секторов,

в честь которых нарекают города и даже планеты. Но если они потерпят поражение, миллионы миров проклянут их, и сделают примерами неудач, которые не должны повториться.

ВОЕННЫЕ СОВЕТЫ КОСМОДЕСАНТНИКОВ

Когда силы двух или более орденов космического десанта сражаются бок о бок, их командиры часто образуют совет и избирают из своих рядов того, кто будет действовать и говорить от их имени и в их интересах. Такой воин должен пользоваться величайшим уважением и восхищением среди собравшихся астартес, ибо ему будет доверено верховное командование объединенными силами орденов. В составе крестового похода такие советы обычно принимают приказы магистра войны и исполняют их так, как считают нужным. Впрочем, космодесантники, служащие в войсках магистра войны, иногда преследуют собственные цели, которые могут совпадать или не совпадать с задачами, что стоят перед магистром. Очень редко военный совет астартес пренебрегает приказами магистра или не исполняет их. Нужно быть по-настоящему необычным человеком, чтобы заслужить уважение военного совета космодесантников и магистр войны, добившийся его, воистину таков.

ВОЙНА НА ВСЕХ ФРОНТАХ

"Кто удержит руку, кто проявит милосердие, кто будет говорить о мире? Предатель. И никто во всей вселенной не может быть хуже него"

– Патор Новак, перед битвой за Мир Гриффина

За десять тысяч лет постоянных войн по всей галактике Империум участвовал во всех мыслимых разновидностях конфликтов. От изнурительных осад, длящихся десятилетиями, до ожесточённых городских боёв – нет ни одного аспекта войны, которое человечество не испытало бы или не освоило. Некоторые из наиболее распространенных видов боевых действий описаны ниже.

ТОТАЛЬНАЯ ВОЙНА

Когда Империум вступает в войну, он делает это с полной решимостью, ибо власть имущие знают, что на карте стоит само выживание Человечества. В погоне за победой задействованы все возможные ресурсы, и всё население целых планет может работать на войну, чего бы это ни стоило. Многие из войн Империума шли веками, начинаясь с мелких восстаний на задворках планеты, и перерастая в полномасштабные войны, охватывающие целые сектора и вовлекающие все возможные вооруженные силы Империума.

В тотальной войне многомиллионные армии перемалывают друг друга в усеянных кратерами пустошах, усеянных почерневшими костями предыдущих волн атакующих. Целые города превращаются в руины, обезумевшие враги сражаются врукопашную в развалинах, до последней капли крови отстаивая каждый квартал. Миры, поражённые тотальной войной, быстро превращаются в опалённые пустоши, ничем не похожие на себя прежних. Зелёные леса превращаются в пепел, и враги истребляют друг друга среди скелетов, что остались от деревьев. Города-ульи становятся колоссальными мавзолеями, чьи коридоры и купола завалены мертвецами и отравлены болезнями.

После нескольких лет тотальной войны воюющие стороны могут просто забыть о первоначальной причине военных действий. Большинство войн, в которых сражается Империум, ведутся ради самого выживания человечества, но точно так же армия мятежников или сецессионистов, чьи наиболее фанатичные бойцы были убиты или замучены в первых сражениях, продолжат сражаться, ибо сдаться для них означает столкнуться с неизбежным возмездием имперского правосудия. Большинству инопланетных видов не требуется никаких причин для ведения войны, кроме её возможности; для таких рас, как орки и тираниды, война является фундаментальной основой существования и не требует иного повода.

ПЛАНЕТАРНЫЕ ШТУРМЫ

Захват планет – это обычный вид военных действий в Империуме. Часто враг успевает захватить мир до того, как приходит помощь, и армии Империума вынуждены идти в атаку, чтобы вернуть свои владения. Порой планетарные штурмы ведут небольшие формирования отборных солдат – например, космодесантников – что наносят удары в самое сердце врага. Штабные бункеры, оборонительные сооружения, узлы связи и центры снабжения – всё это

подходящие цели для отделений астартес, несущихся на поле брани в десантных капсулах. Очень немногие защитники могут выдержать такую атаку, и нередко вся цепочка командования врага рушится, после того как его армии будут обезглавлены.

Другой тип планетарного штурма – массированная высадка. Такая операция, бесконечно далёкая от хирургического удара космического десанта – это тысячи солдат, на десантных кораблях, способных нести целые полки пехоты или сотни танков. В таких штурмах нет никакой искусности. Империум просто бросает как можно больше сил в одну точку, захватывает плацдарм и начинает прорыв, не позволяя резервам врага выдавить себя с планеты. Такие операции, подобные скорее ударам молота, чем хирургическим движениям скальпеля, могут сокрушить самую упрямую оборону, но дорого обходятся нападающим. К счастью, в отличие от планет, живая сила – это единственный ресурс, который Империум может тратить почти не задумываясь.

ГОРОДСКИЕ БОИ

Сражение в городе начинается, если город имеет ценность для обеих сторон будь, то военная, материально-техническая или просто символическая. Если только одна сторона придаёт городу ценность, то другая, скорее всего, пустит в ход все возможные стратегические средства, чтобы уничтожить его – начиная от дальней бомбардировки и заканчивая обстрелом с зависших на орбите линкоров. Когда две армии решают сразиться друг с другом за обладание городом, конфликт непременно превращается в жестокую и кровавую мясорубку, ибо в усеянных кратерами развалинах смерть поджидает на каждом углу. Могучие танки могут пробиться сквозь обломки некогда гордых зданий, и погибнуть от рук одиноких врагов, вооруженных сокрушающим танки мельта-оружием. На полях брани властвуют снайперы, поражая вражеских командиров, расчёты тяжёлых орудий и танковых командиров, достаточно глупых, чтобы попасть в их всевидящие прицелы.

ТАНКОВАЯ ВОЙНА

Промышленная мощь имперских миров-кузниц и ульев позволяет вооружать самыми мощными бронированными боевыми машинами целые армии. То могут быть проворные шагоходы, таких как гвардейский «Часовой», или сверхтяжелые танки, такие как колоссальный «Гибельный клинок». Когда этого требуют рельеф местности и стратегические условия, Империум способен выставить целые танковые армии, образуя титанический бронированный кулак, что сокрушит любое сопротивление. Кроме того, иногда условия окружающей среды не позволяют действовать пехоте, и на поле брани отправляются герметичные танки. Например, тираниды способны посеять к экосистеме планеты такой хаос, что никто кроме укрытых бронёй танкистов не сможет с ними сражаться.

Самые мощные из бронированных боевых машин Империума – вовсе не танки, а титаны Адептус Титаникус. Эти богомашины возвышаются над полем боя и каждый их шаг способен раздавить целые взводы вражеской пехоты. Кроме того, титан несёт оружие, что обычно встретишь лишь на укреплённых позициях или в башнях космических линкоров.

ОКОПНАЯ ВОЙНА

Когда силы сторон оказываются равны и ни одна не имеет возможности взять верх, противоборствующие армии укрепляют имеющиеся позиции и защищают их всеми силами. Целые континенты пересекают линии окопов длиной в тысячи километров. Вдоль оборонительных рубежей воздвигают мощные бастионы, каждый из которых представляет собой непробиваемый редут, вооружённый батареями грозных противопехотных орудий, способных положить целые волны атакующих. Более того, если одна из линий падёт, уцелевшие отступят на подготовленные позиции в тылу и начнут контратаку. Общей чертой этого виды войны остаётся невообразимая цена в человеческих жизнях, которую приходится платить за каждый метр земли. Целые полки атакуют на фронте шириной в несколько сотен метров, тысячи жертвуют своими жизнями на что, чтобы взять позицию, которую почти наверняка отобьют через несколько часов. Война в сорок первом тысячелетии не подчиняется нравственным законам или стратегической логике; это вопрос веры, а вера – это единственное, за что люди охотно умирают.

ПОДАВЛЕНИЕ

Подавление – это карательная война, призванная уничтожить волнения на планете и обезопасить весь регион. Она может быть направлена против мятежников или против самого имперского губернатора, который мог тянуть с выплатами десятины, помогать предателям или иным образом не повиноваться диктату Адептус Терра. Подавление может быть начато и против ксеноцивилизации, которая угрожает мирам Империума, или для того, чтобы предотвратить ожидаемое вторжение.

Такие карательные войны, как правило, должны быть точными и короткими, а завершаться по достижения известного стратегического результата. Конечно, подавление может потерпеть неудачу и перерасти в полномасштабную войну, пожирающую миллионы жизней и тянущуюся многие годы.

ЧИСТКИ

Хотя Адептус Терра предпочитают перепоручать управление мирами Империума должным образом назначенным имперским управителям, случается, что на благо всего региона часть жителей планеты должна быть истреблена. Вполне возможно, что на планете развелось столько мятежников или пиратов, что местное правительство уже не способно сдерживать их и под угрозой находится безопасность целого субсектора. Вполне возможно, что в мире начали бесконтрольно плодиться мутанты или псайкеры. Возможно даже, что местный извод Имперского культа был объявлен еретическим, и его приверженцы должны быть выслежены и наказаны. В некоторых мирах такие культы оказываются ширмой для последователей Губительных сил или прихвостней ксеносов.

Чистки жестоки и часто вызывают полномасштабное восстание. Кроме того, нередко оказывается, что требующих истребления врагов оказывается куда больше, чем предполагалось, и масштабы чисток растут. Немногие

планетарные ополченцы будут стоять сложа руки и смотреть, как гвардейцы из других миров устраивают погромы их сородичам и сжигают их дома дотла. Если чистку не провести быстро и с ошеломляющей эффективностью, она может очень быстро превратиться в войну на истощение.

Чистками нередко командуют инквизиторы, чьи полномочия не подчиняются имперским законам и которые не дрогнут, делая то, что должно быть сделано. Воины, проводящие чистку, скорее всего, будут отобраны из элитных подразделений, таких как космодесантники, что способны атаковать быстро и жестоко, не позволяя врагу дать отпор. Вероятно, после чисток начнутся волнения, которые будут жестоко подавлять, тысячами предавая людей суду и казни. Это ужасно, но Человечество не может позволить себе меньшего в борьбе за своё выживание.

ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА

В галактике, где человечество окружено врагами со всех сторон, междоусобная война – трагедия эпических масштабов. Однако такие конфликты случаются довольно часто, поскольку имперские губернаторы постоянно соперничают за территорию и стремятся свести старые счёты. Междоусобицы, ведущиеся между группировками, каждая из которых считает себя законной носительницей власти, превращают целые планеты в пустоши без всякого вмешательства враждебных захватчиков или бунтовщиков. Торговые войны перерастают в открытые конфликты, и планетарные ополченцы не защищают родные дома от нападающих, а захватывают земли конкурентов. Такие конфликты редко затрагивают Имперскую Гвардию или другие военные организации, поскольку воюющие стороны не желают привлекать внимание Адептус Терра, предпочитая решать конфликт своими собственными силами. Что касается Империума в целом, то в стратегическом масштабе эти мелкие войны не имеют никакого значения, если, конечно, не мешают сбору десятины или формированию новых полков Имперской Гвардии – в противном случае, Империум, скорее всего, обрушиться на обе стороны и назначит нового имперского управителя, который с большей вероятностью сохранит статус-кво.

ВОЕННАЯ МАШИНА

«Каждый из нас – солдат императорской армии. От кадета, впервые заряжающего лазган, до самого опытного магистра Адептус Астартес. Все мы должны сражаться или умрём»

– Основы Служения, стих I

Каждый мир Империума должен прежде всего заботиться о своей собственной защите, ибо помощь против внешней агрессии или массового восстания может прийти лишь через несколько месяцев, и к этому времени голова имперского управителя, скорее всего, будет водружена на пику над сожжёнными руинами его дворца. Чтобы защититься от пиратов, мятежа, вторжения ксеносов или любой другой угрозы, каждый мир содержит ополчение. Число и природа такой армии сильно зависят от самого мира. Перенаселённый мир-улей способен собрать многие миллионы солдат, и благодаря своей огромной промышленной базе, вероятно, сможет хорошо их вооружить. Менее населённый мир будет не в силах содержать крупный контингент, но, может быть, его защитники смогут восполнить недостаток численности особыми навыками. Воины с мира смерти Катачан – это как раз тот случай. Немногие бойцы во всей галактике способны сравниться с ними в привычных им джунглях. Катачанцы – крепкие и решительные солдаты, навыки которых нужны в любой зоне боевых действий.

Имперский управитель должен не только содержать солдат, но и обеспечить их тяжёлой техникой – танками, военными транспортами, артиллерией и тому подобным. Скорее всего, такие машины будут порождениями СШК, а значит – похожими. Иногда мир может производить оборудование необычных образцов, но такие редко пополняют ряды Имперской Гвардии из-за трудностей в их содержании. Имперский управитель также обязан обеспечить огромные запасы оружия и боеприпасов для полков, собранных с его планеты, и поддерживать такие запасы на случай будущих чрезвычайных ситуаций в соседних зонах военных действий.

Силы планетарной обороны носят самые разные названия, а методы их организации и оснащение соответствуют местным традициям и причудам. Одни выглядят скорее церемониальными стражами, нежели полевыми солдатами, одеты в безвкусную униформу и богато украшенные доспехи, но набираются из сословия профессиональных воинов. Другие больше похожи на закутанных в тряпьё бандитов, но на деле являются закалёнными ветеранами, достойными любого подразделения Имперской Гвардии.

Когда требуется предоставить войска для Имперской Гвардии, Оффицио Мунитorум требует губернатора отдать лучших воинов СПО. Немало планетарных губернаторов приберегали отборных воинов для себя и несли за это строгую кару, ибо за негодных новобранцев для Гвардии его ждёт наказание. Если непрекращающиеся войны потребуют увеличения количества полков, то вполне возможно, что СПО будет полностью обескровлено, что вынудит ввести всеобщую воинскую повинность, независимо от того, какие последствия ждут экономику планеты.

Вступив в ряды Имперской Гвардии, солдаты СПО могут встретиться с невиданными прежде товарищами по оружию. Они могут сражаться рядом с неуклюжими огринами или скрытными ратлингами, а могут даже разделить поле битвы с легендарными космодесантниками.

ИМПЕРСКАЯ ГВАРДИЯ

Имперская Гвардия – это сливки планетарного ополчения, призванные сражаться в бесчисленных военных зонах галактики. Главный «кирпичик» из которого выстроена Имперская Гвардия – это полк, что может иметь самую разную численность, характер и подход к ведению войны. Большинство полков состоит из надёжной пехоты, оснащенной лазганами и огромным количеством тяжёлого вооружения. Встречаются и танковые формирования, что сражаются на борту могучих «Леманов Руссов». Бывают и более узкоспециализированные и необычные войска – например элизийские десантники, коим нет равных в деле массовых высадок с воздуха. Некоторые полки набраны из благородного воинского сословия цивилизованных миров, в то время как другие – немногим больше, чем варвары, которым копьё привычнее лазгана. Как бы то не было, Имперская Гвардия – это надёжный щит Человечества; её численность практически безгранична, и именно она выносит на плечах основную тяжесть каждой войны, которую галактика бросила против Империума.

Число гвардейцев, ведущих ту или иную войну, может разниться колоссально. Против расплодившихся в системе пиратов может быть отправлен один полк, чьи роты и взводы будут распределены по разных мирам. Например, для защиты агромира могут выделить одну роту – скорее ради «демонстрации флага», чем защиты. С другой стороны, на то, чтобы выбить ксеносов из стратегически важного региона, могут сотни полков. Так и было, когда великий герой Империума, лорд-солар Махарий, вёл семилетнюю кампанию в Звёздах Гало Сегментума Пацификус, где командовал семью группами армий в величайшем завоевании последних времён.

Постигнув театра военных действий и пережив первые сражения, полк Имперской Гвардии, вероятно, будет сильно обескровлен. В таком случае он будет слит с другими истощёнными подразделениями, создавая сводный полк из выживших после предыдущих действий. Очень редко полк Имперской Гвардии становится постоянным гарнизоном в мире, который он покорил – тогда его бойцы сформируют СПО, а их потомки однажды могут быть призваны в Имперскую Гвардию, и цикл начнётся заново.

ПОЛК ШТУРМОВИКОВ

Штурмовики – это специализированное формирование, которое представляет собой самый преданный, хорошо обученный и превосходно оснащённый полк во всей Имперской Гвардии. Каждый штурмовик – это (в большинстве случаев) сирота имперского чиновника или военного, выросший в Схоле Прогениум и с детства готовый к самоотверженному служению Империуму. Те, кто с раннего возраста проявляет склонность к войне, проходят изматывающее обучение, что превращает их в элиту Имперской Гвардии, уступающую в мастерстве и самоотверженности лишь боевым братьям Адептус Астартес и сёстрам Адепта Сороритас. Штурмовики оснащены самым лучшим оружием и бронёй, какие только может предоставить Оффицио Мунитурум. Они часто отправляются на войну на десантно-штурмовых «Валькириях» и высаживаются на гравишютах.

Штурмовики никогда действуют всем полком сразу – он всегда разделен на роты, что сражаются там, где они наиболее необходимы. В отличие от космических десантников, штурмовики полностью встроены в армейскую цепочку командования, и поэтому могут возглавлять атаки Имперской Гвардии, проникать на вражескую территорию или служить великолепными силами быстрого реагирования, что будут совершать прорывы и контратаки.

Часто говорят, что обычные солдаты Имперской Гвардии недовольны особым отношением, что оказывают штурмовикам. Это неудивительно, ведь имперский гвардеец весь срок службы (как правило, равный всей оставшейся жизни) может просидеть в одном и том же окопе, в то время как штурмовики редко остаются на одном театре военных действий надолго. Впрочем, солдаты нечасто выражают свою враждебность, ибо многие штурмовики, пережившие свой срок службы, становятся комиссарами, что поддерживают дисциплину рядах Имперской Гвардии.

ИМПЕРСКИЙ ФЛОТ

Военные корабли Имперского Флота несут самое разрушительное оружие в арсенале Человечества, и могут вести войны по всему Империуму и за его пределами. Ни один флот, принадлежащий к какому-либо другому виду или цивилизации в галактике, не обладает такой абсолютной силой.

У Имперского Флота много работы. Его главная задача – заботиться о том, чтобы рассеянные миры Империума оставались частью галактической империи Человечества, а жизненно важные космические пути были открыты и свободны от пиратов. Если космические разбойники угрожают определённому маршруту, даже самой маленькой эскадры бывает достаточно, чтобы пресечь пиратство, а если проблема не исчезнет, флот выследит негодяев, обнаружит их скрытые базы и полностью уничтожит. Если региону угрожает более сплочённый враг, Имперский Флот, скорее всего, окажется первой линией обороны – многие вторжения были остановлены, когда Флот громил врага в космическом сражении во внешних пределах звёздной системы, не давая провести высадку.

Еще одна задача Имперского Флота – это переброска армий через космос. Согласно древнему декрету, Имперская Гвардия лишена собственных межзвёздных кораблей, а потому вынуждена полагаться на Флот. Целые полки можно перевозить в пещерообразных трюмах транспортов, а затем высаживать с помощью десантных кораблей на поверхность любой планеты.

Также Имперский Флот поддерживает союзников, сражающихся на поверхности планеты. Ко многим полкам Имперской Гвардии прикреплены артиллерийские офицеры и наблюдатели из экипажей Имперского Флота, а даже самый маленький военный корабль по огневой мощи сопоставим с полком Имперской Гвардии. Эти офицеры вызывают тяжёлые орбитальные бомбардировки с безошибочной точностью, поддерживая продвижение Имперской Гвардии и обрушивая гнев Императора на врага, независимо от того, где в огромной галактике он пытается спрятаться.

СЁСТРЫ БИТВЫ

Боевые сёстры Адепта Сороритас – это воинствующая рука Экклезиархии. Хотя по сравнению с бесконечными рядами Имперской Гвардии, сестёр относительно немного, эти женские военные ордена искупают малую численность

фанатизмом и лучшим снаряжением, которое только может получить Адептус Министорум. Сёстрам битвы поручено вести войны веры против тех, кого их владыки объявляют еретиками, и охранять многочисленные священные места и пути паломников от тех, кто нападёт на верующих. Сёстры часто сражаются в крестовых походах Империума, так как Адептус Министорум желает своей доли лавров и всегда стремится укрепить своё положение после одержанных побед.

Сёстры битвы часто служат вместе с охотниками на ведьм из Ордо Еретикус Инквизиции. Вера Сороритас столь горяча и непоколебима, что они могут выносить встречи с ересями самого худшего пошиба и рыскать по мирам Империума с болтером, огнемётом и мельтой в поисках предателей, мутантов и ведьм.

АДЕПТУС МЕХАНИКУС

Техножрецы Марса содержат свои собственные вооружённые силы, которые часто сражаются плечом к плечу с другими частями военной машины Империума.

Безусловно, самыми великими из армий Марса остаются титаны Адептус Титаникус. Титаны – это огромные боевые машины, гигантские чудовища высотой до ста футов. Они внушают ужас одним своим присутствием, и мало что может сравниться с их орудиями. Мало кто в силах противостоять титану – кроме другого титана. Созданные во время основания Империума, легионы сокрушали врагов Императора в бесчисленных битвах и войнах. Укрытые пустотными щитами титаны могут выдерживать обстрел, что разнесёт вдребезги танковые роты и испепелит пехотные полки. Они маршируют в самую гущу сражения, сверкая своими могучими пушками, пробивая огромные бреши во вражеских позициях шквалом ракет, снарядов и плазмы, почти не обращая внимания на войска, наступающие вслед за ними. Легионы титанов поддерживаются мощью Адептус Механикус и отправляются в бой только с благословения самого Марса. Каждый легион базируется на мире-кузнице, которые разбросаны по всему Империуму, так что в любой момент времени по крайней мере один легион титанов может откликнуться на призыв к оружию. Легионы – чрезвычайно могучая сила сами по себе, и за прошедшие тысячелетия присутствие титанов определило исход многих кампаний.

Наряду с легионами титанов, Адептус Механикус также распоряжается мощью Центурио Ординатус. Это ведомство контролирует огромные и узкоспециализированные боевые машины. Например, «Ординатус Армагеддон», несёт одно-единственное колоссальное орудие, способное взрывать вражеские боевые машины и укрепления. Другие оснащены великим множеством огромных ракет, сеющих массовое опустошение. На некоторые даже устанавливают экспериментальное оружие, такое как звуковая пушка, которую использует «Ординатус Марс», орудие которого разрушает вражеские порядки и оставляет врага уязвимым для контратаки сил Империума. Эти машины используются крайне редко, и многие из них относятся ещё ко временам Великого крестового Похода и тщательно обслуживаются тысячелетями. Культ Механикус почитает их как живые иконы Машинного бога.

Основная часть вооруженных сил Культа Машины – это стражи кузниц или скитарии: люди-солдаты с бионическими аугментациями для связи, сопряжения с оружием и замены органов чувств. Имеющие за спиной производственную мощь Адептус Механикус, скитарии – одни из самых хорошо оснащенных солдат в Империуме. Хотя большинство миров-кузниц содержат целые полки скитариев, их главная роль заключается – поддерживать и без того значительную мощь титанов и экипажей Центурио Ординатус.

КОСМИЧЕСКИЕ ДЕСАНТНИКИ

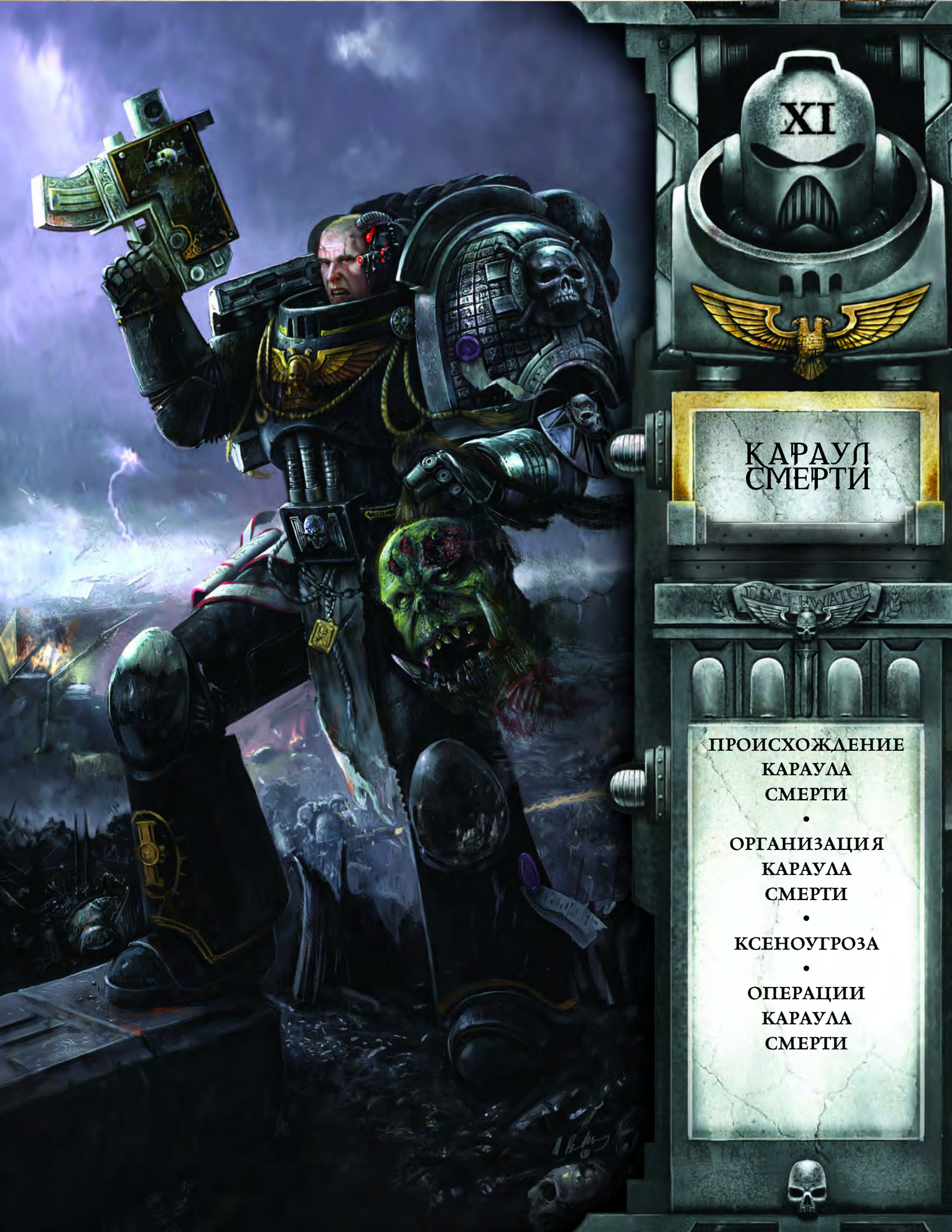
Астартес объединены в ордена – самостоятельные организации с собственной цепочкой командования, космическими кораблями, целями и системой материально-технического обеспечения. Космодесантники – самые лучшие воины, которых только может выставить Империум, и присутствие даже небольшого числа боевых братьев может переломить ход войны, которая иначе могла бы бушевать десятилетиями. Насколько космические десантники готовы действовать вместе с армиями Империума, очень сильно зависит от того, о каком ордене идёт речь, но в любом случае астартес никогда не становятся постоянной частью армий. Вместо этого лордам-милитантам приходится вести переговоры и ходатайствовать о помощи космодесантников, взывая к древние долгам чести и вспоминая славу великих побед прошлого. Некоторые ордена охотно участвуют в крестовых походах и войнах Империума, а другие будут делать это только, если это не вредит их собственным планам, о которых они редко, если вообще когда-либо, сообщают посторонним.

Хотя главное оружие в распоряжении ордена космического десанта – это его боевые братья, каждый орден способен бросить бой ошеломляющее количество разрушительного оружия, транспортных средств и космических кораблей. Многие могут самостоятельно восполнять свои арсеналы, в то время как другие заключают священные договоры с определёнными мирами-кузницами, которые снабжают их в обмен на помощь в час нужды. Разнообразие снаряжения, что доступно ордену космодесантника, и его превосходство над тем, что получает большинство имперских гвардейцев означает, что орден способен одерживать великие победы, как бы малочислен он не был.

СЕРЫЕ РЫЦАРИ

Тайный орден Космодесанта, само существование которого неизвестно даже членам высших эшелонов вооруженных сил Империума, Серые Рыцари были созданы с одной-единственной целью – сражаться с демонами. Большинство смертных воинов превращаются в безумцев с пеной у рта при одном лишь виде демона Варпа на поле брани материальной Вселенной, Серые Рыцари способны не только устоять перед ними, но и отбросить демонов обратно в Имматериум. Каждый Серый Рыцарь – псайкер, сам его разум – острое оружие в борьбе с порождениями Варпа. Каждый из них – могучий воин, превосходно владеющий гибельным для демонов оружием. Каждый из них чист сердцем, и говорят, что во вселенной, где даже верный сын самого Императора отвернулся от всех, кого любил, ни один Серый Рыцарь никогда не нарушил своих клятв и не присягал служить тем, для борьбы с которыми был создан.

Орден базируется в секретной крепости-монастыре на Титане, но имеет в своём распоряжении самые быстроходные боевые корабли, которые позволяют отзываться на любую угрозу в любой точке Империума и совершать отчаянные рейды против сил Хаоса. Серые Рыцари часто исполняют приказы охотников на демонов из Ордо Маллеус Инквизиции, образуя первую, а зачастую и последнюю линию обороны от угроз, обнаруженных ими. Пусть деяния и жертвы Серых Рыцарей неизвестны простым смертным, без них Империум мог бы уже давно погрузиться в непреодолимую волну воющего демонического безумия, его миры захватили бы порождения Варпа, а люди стали бы игрушками гнусных слуг Губительных сил.



ПРОИСХОЖДЕНИЕ КАРАУЛА СМЕРТИ

•

ОРГАНИЗАЦИЯ КАРАУЛА СМЕРТИ

•

КСЕНОУГРОЗА

•

ОПЕРАЦИИ КАРАУЛА СМЕРТИ

Глава XI: Караул Смерти

"Сколько их – отдавших свои жизни во служении человечеству, чьи имена никогда не будут записаны, а свершения не будут прославляться? Караул Смерти не ищет почестей – достаточно того, что Император знает наши имена и наши деяния"

– брат-сержант Караула Смерти Халис (за три дня до своей смерти в когтях уберповелителя Диаспоры Небьюлакс).

Имперский Культ проповедует, что Человечество – венец творения, которому по праву принадлежит галактика, и очистить её от всех прочих форм жизни – его предназначение. Человека превосходит лишь Император – совершенный человек и высшая форма жизни. Такое учение рождено не просто нетерпимостью – это вопрос выживания вида. Почти все формы разумной жизни, которые встречались человечеству в бескрайнем космосе, оказались столь враждебными, вредными, пагубными, двуличными или просто злыми, что люди не могут позволить им продолжать своё существование.

Империум Человека предъявляет права на две трети всей галактики, миллиарды звёздных систем и неисчислимое множество планет. По всей галактике можно найти следы сотен, даже тысяч империй, что рассыпались в прах давным-давно. Лишь одна на несколько сотен тысяч звёздных систем галактики населена людьми – остальные бесполезны или непригодны для жизни. Чужие расы же требуют себе намного большего. Когда человечество ещё делало первые шаги к звёздам, ксеносы не признавали его право, и с тех пор человечество воюет почти со всеми разумными расами галактики.

Эту вечную войну делает ещё более ожесточённой и само устройство Империума. Владения Императора – не обособленные участки пространства с определёнными границами, которые можно защищать и в пределах которых человечество единовластвует. Каждый мир – всего лишь один из многих сотен, даже тысяч в секторе, из которых разве что несколько дюжин заняты людьми. Многие из оставшихся планет в регионе часто даже не исследованы, и любые могут оказаться домом для самых мерзких ксенорас. В масштабах галактики всё обстоит так же как на уровне секторов. Миллион или около того миров Империума подобны крошечным островкам в море, кишащем хищниками. Целые цивилизации ксеносов могут располагаться в пределах нескольких световых лет от главных имперских миров, и лишь немногие в Империуме смеют слишком долго размышлять о том, что может существовать за Восточной окраиной, внутри бурлящего галактического ядра, или среди холодных и безмолвных Звёзд Гало.

Поэтому неудивительно, что человечество неустанно борется за своё выживание. Даже не будь постоянных междоусобных войн и хищников Варпа, людям было бы непросто достичь господства над прочими расами галактики. Обычному человеку с рождения внушают презрение к ксеносам, учат ненавидеть их с таким рвением, что если он столкнется когда-нибудь с этой мерзостью, то не упадет в ужасе на колени, а встанет в полный рост и поразит её, и укрепит его руку непоколебимая вера. Это возможно только благодаря наставлениям Адептус Министорум, которые прививают своей пастве такую ненависть, что даже самые ужасные из ксеномонстров не напугают их.

Однако, хотя вера позволяет человеку выстоять перед лицом нечестивой мерзости, она не может сделать его тело неуязвимым для ударов чужака или подлой и смертоносной микробной жизни, которую он разносит. Космические десантники Адептус Астартес – единственные, кто способен сражаться против большинства ксеносов – их сердца не ведают страха, тела непроницаемы почти для любых атак, а оружие и броня превосходят почти всё, с чем они могут столкнуться. Десять тысяч лет космические десантники противостояли самому худшему, что галактика могла противопоставить человечеству, побеждая волну за волной ксенозахватчиков и перенося сражение в отвратительно богомерзкие гнездилища, их породившие.

И всё же некоторые из ксеносов настолько ужасны, что даже космическим десантникам трудно с ними совладать. Некоторые ксеносы столь кошмарны, сама их природа настолько отвратительна, методы исполнены такой злобности, а их намерения настолько безнравственны, что для сражения с ними требуются исключительно специализированные войска. Эти войска – Караул Смерти.

Караул Смерти – орден космического десанта, но он отличается от любого другого множеством аспектов. Главный состоит в том, что братья-караульные не являются его постоянными членами – это воины других орденов, посланные для выполнения определённой задачи или на определённое время. Служба в Карауле покрывает космодесантника и его орден великой славой – хотя не все ордена отправляют туда своих братьев. Несомненно многие ордены связаны страшными клятвами – посылать своих самых опытных ксеноборцев, как только они понадобятся, но истинные причины давно погребены в глубинах истории. Пройти службу в Карауле Смерти – это столь великая честь, что многие продолжают носить на своем наплечнике его символ даже после того, как вернулись в родной орден.

Вторая необычная особенность этого ордена – что Караул Смерти занимается исключительно борьбой с ксеносами. Это не значит, что орден избегает сражений с другими врагами, просто для них приоритетнее задания, направленные против многочисленных и разнообразных чуждых рас, угрожающих человечеству. В ряды Караула Смерти вступают наиболее опытные в борьбе с ксеносами воины. Они уже встречались лицом к лицу со всеми видами ксеноугрозы и побеждали. Они сталкивались с нечестивым богохульством мерзких смрадников и вышли незапятнанными. Они спускались в темные кошмарные норы хрудов, и разведав эти мерзкие места, очищали их. Они противостояли господству пожирателей разума кхрав и воздавали этим непостижимым формам жизни смертью. Они бывали в темнейших уголках галактики, противостояли ужасам, что скрываются там, и выходили победителями. Воины Караула Смерти – одни их самых могущественных защитников человечества, без которых тысячи рас ксеносов смогли бы сокрушить род людской века назад.

Последнее и, возможно, самое существенное из всех

различий между Караулом Смерти и другими орденами – в том, что боевые задачи им ставит не только магистр, ответственный лишь за свою братию, но инквизиторы из Ордо Ксенос. Это крыло Инквизиции прежде всего занимается обнаружением, изучением, сдерживанием и уничтожением ксеноугроз, и Караул Смерти иногда называют его «военной палатой». Так как один инквизитор не может справиться с ордой ксеномонстров, специально для уничтожения таких врагов и был создан Караул Смерти, и эти две организации тесно сотрудничают в непрерывной войне против мерзких ксеносов.

Происхождение Караула Смерти

Караул Смерти действует в условиях строгой секретности – его победы не прославляют и даже о его существовании известно не всем. Происхождение ордена скрыто под завесой тайны, ибо он был создан в результате священного соглашения между Инквизицией и Адептус Астартес.

Много столетий назад лорды-инквизиторы собрались на Апокрифонский конклав на Орфите IV с единственной целью – сформулировать стратегию Империума по противостоянию ксеноугрозам, терроризирующим человечество. Большинство членов этого тайного совещания происходили из рядов Ордо Ксенос и разделяли веру, что однажды наступит время, когда человечество будет поглощено ксеномонстрами или порабощено существами совершенно чуждого происхождения. Они предвидели эпоху, когда каждая чужая форма жизни в галактике и за гранью её могут возвыситься, и эра Империума придет к концу. Они понятия не имели, когда столь ужасное время может настать, но знали с чудовищной уверенностью, что это наверняка случится, и они решили, что надо приложить все силы, чтобы предотвратить такой конец.

Конклав продолжался много лет, и между лордами-инквизиторами, придерживающимися разных точек зрения бушевали ожесточенные дебаты. Некоторые полагали, что каждый след чуждой жизни необходимо стереть лица галактики, в то время как другие отстаивали возможность союзов с расами, которые можно терпеть. Одни говорили о пробуждении древних богоподобных существ, что спали ещё до появления человека, но способны поработить галактику, другие предвидели смерть, которую принесёт вторжение из других галактик. Хотя большинство лордов-инквизиторов утверждали, что сам этот конклав есть признание поражения уже потому что была допущена мысль о гибели человечества от рук ксеносов, мудрость и согласие восторжествовали, и был выработан план действий. Конклав запросил аудиенцию с собранием магистров Адептус Астартес и попросил их принести клятву.

Неизвестно, сколько магистров прибыло, чтобы услышать просьбу конклава, но подобное событие случалось от силы несколько раз за всё время существования Империума. Ни одно слово инквизиторов не было сохранено для истории. Несомненно одно – достаточно много магистров отозвалось, ибо кворум был достигнут. Конклав поделился с магистрами своими предсказаниями о гибели галактики от рук ксеносов. Магистры, каждый из которых был ветераном тысяч кампаний против ужасов космоса, выслушали инквизиторов и удалились, чтобы принять решение.

Они передали свое решение конклаву на рассвете следующего дня. Все присутствующие магистры и инквизиторы принесли священную клятву. Они организуют новый орден, состоящий из космических десантников-ветеранов, самых искушённых в сражениях с ксеносами. Этот орден был назван «Караулом Смерти», ибо он будет стоять на страже ради предотвращения гибели, предсказанной конклавом. Эта совместная присяга поддерживается и по сей день. Боевые братья Караула Смерти ведут войну против ксеносов в самых тёмных уголках космоса, пуская в ход такую мощь, которую ни один инквизитор не мог и надеяться продемонстрировать. Ордо Ксенос и Караул Смерти исполняют свою миссию сообща – инквизиторы выманивают противника, а Караул Смерти уничтожает его. Никто из них не главенствует над другим, они работают вместе ради общей цели, в согласии с клятвами, данными века назад, тесно сотрудничая, и вечно ожидая тот роковой день, когда пророчества конклава сбудутся.

Организация Караула Смерти

Караул Смерти имеет в своём распоряжении все ресурсы, какие есть у любого другого ордена, и даже больше, однако он организован совершенно иным способом, наиболее подходящим для его уникальной задачи. Ключевое тактическое соединение космических десантников Караула Смерти – «ликвидационная команда». Эта небольшая, универсальная группа воинов, крайне преданных своей миссии и друг другу. В ликвидационную команду может входить от трёх до десятка и более боевых братьев. Задачи команде ставит капитан Караула. Выше капитанов стоят командоры Караула – они руководят сразу несколькими ликвидационными командами и отвечают за координацию действий своих подчинённых.

Капитаны Караула

Капитаны Караула – боевые братья, участвовавшие во множестве операций Караула Смерти и заслужившие уважение. Самых опытные воины нередко по нескольку раз бывают на службе в Карауле, и именно таким ксеноборцам-ветеранам чаще всего предоставляется честь стать капитанами. Принимая это звание, воин понимает, что он ещё много лет не сможет вернуться в свой орден, и время, в течение которого он служит капитаном Караула, само по себе считается особым «заданием». Дело капитана – контролировать действия одной или нескольких ликвидационных команд. Он отвечает за всё, что касается их набора, обучения, оснащения и развертывания. Также долг капитана Караула – записывать подвиги боевых братьев и, если потребуется, делать всё, чтобы останки павших были возвращены в родной орден.

Сопровождать своих воинов на боевом задании – довольно необычно для капитана Караула, но и такое случается, если отряду грозит столкновение с особо опасными противниками, а его личное вмешательство командующего может переломить ход сражения. В большинстве случаев капитан наблюдает за ходом операции из штурмового «Громового ястреба», оборудованного так, чтобы одновременно служить штабом, медпунктом, арсеналом и изолятором для захваченных врагов. Со своего корабля капитан Караула в состоянии контролировать ход операции – через датчики, встроенные в силовую броню, он видит то, что непосредственно видит каждый боевой брат. Он также может следить за физическим состоянием своих воинов, чтобы быть уверенным, что никакое биологическое заражение не распространится при их возвращении.

Когда капитаны Караула выступают на поле боя, то одно их присутствие может изменить ход сражения. Благодаря огромному боевому опыту капитан может не только руководить войсками, но и вдохновлять братьев Караула на подвиги и внушать страх врагам. Любой ужас, который галактика может противопоставить ему, он уже повстречал и выстоял перед ним. И даже перед лицом чудовищной ксеноугрозы, способной уничтожить целую армию, он остаётся непоколебимым, и тут же определит её самую уязвимую точку. Капитаны Караула Смерти – одни из самых героических слуг Империума, даже если их имена и деяния остаются неизвестны никому, кроме их боевых братьев.

Командоры Караула

Командоры Караула Смерти – одни из самых опытных космических десантников-ксеноборцев во всей галактике. Ещё до службы в Карауле командор, вероятно, носил звание капитана или даже магистра. Теоретически должность командора – временная, как и все остальные в Карауле Смерти. Тем не менее, большинство новоиспечённых командоров понимают, что могут никогда не вернуться в родной орден – так важный и тяжелы их обязанности. Ещё одно бремя командора – одиночество. Он видит, как воины, отслужив под его началом, возвращаются в свои ордены, и знает, что сам вряд ли сможет так же вернуться к собственным братьям.

Путь десантника к званию командора разнится от случая к случаю, но большинство перед тем служили в Карауле капитанами. Повышение может произойти само, если предыдущий командор погиб, исполняя свой долг – тогда старший из бывших в его подчинении капитанов Караула принимает руководство на себя. Иногда капитаны избирают командора из своих рядов, а временами назначение производит инквизитор Ордо Ксенос, заручившись одобрением капитанов и других командоров Караула. Случается, что командор присоединяется к Инквизиции и покидает крепость Караула – при этом он сам выбирает себе преемника.

Командоры Караула обладают огромным авторитетом и несут огромную ответственность, ибо они имеют доступ к архивам, обычно открытым лишь Инквизиции. У них есть все сведения о тех ужасных угрозах, которым они противостоят, знания, которыми делятся лишь с теми, кому высшие эшелоны Святых Ордосов всецело доверяют.

К командорам прислушиваются Инквизиция и Адептус Астартес, в их власти предавать огню целые сектора. Они и только они знают коды доступа к запечатанным хранилищам в сердце каждой крепости Караула, и в своих руках они держат мощь экстерминатуса.

Крепости Караула

Командор Караула и все ликвидационные команды под его началом базируются в крепостях Караула. Эти цитадели могут выглядеть очень по-разному: одни – могучие станции в глубоком космосе, а другие – грандиозные форты на поверхности планет. Одни – неприступные бункеры на глубине многих миль под землей, другие – полые астероиды, напичканные оружием и защищённые от любопытных глаз маскировочными системами.

В крепостях ликвидационные команды тренируются и готовятся к грядущим заданиям. Каждая крепость – это одновременно штаб, тюрьма, архив, гарнизон и т.д. Командор караула обычно следит за сотнями различных угроз, но сосредоточить все внимание обычно может исключительно на одной важнейшей проблеме, направляя все усилия против нее. Штат специалистов помогает командору исполнять его долг. Некоторые из них – астартес, такие как технодесантники, апотекарии и им подобные, но большая часть – выполняющие схожую работу слуги ордена. Бывают специалисты из свиты одного или нескольких инквизиторов, но подавляющее большинство – монозадачные сервиторы.

Одни из самых важных членов персонала – астропаты, и некоторое их число всегда присутствует в любой крепости Караула. Все время по крайней мере один астропат заперт в бронированной спасительной камере (иногда называемой «чёрный гроб») с собственной системой жизнеобеспечения, независимой от всей остальной крепости. И если на станцию ворвутся враги, то астропат проживёт достаточно, чтобы передать сообщение ближайшей базе Инквизиции или родному миру космического десанта. Передача такого сообщения важнее, чем выживание самого астропата, и большинство совершают самоубийство, чтобы не попасть в плен, как только убедятся, что их сообщение получено. Один инквизиторский астропат известен тем, что провел около полугода в своей спасительной камере, пока отвратительные друки ползали по крепости и безрезультатно скреблись в бронированный люк его камеры. К тому времени, как крепость отбили, бедняга сошел с ума и прожил совсем недолго после этого.

Число ликвидационных команд, размещённых в каждой крепости Караула, весьма различно. Некоторые служат домом только для горстки боевых братьев, в других живёт несколько десятков ликвидационных команд. Несмотря на то, что даже в самой крупной крепости Караула обитает относительно немного воинов, нападение на нее – чистое самоубийство, даже если врагу удастся подойти незаметно. Каждая крепость изобилует вооружением, большей частью которого управляют встроенные сервиторы или подчинённые командора. Говорят, некоторые защищены огромными орудиями и ракетными модулями под управлением самостоятельных машинных духов.

В сердце каждой крепости есть запертое хранилище, в котором хранится самое важное и ценное имущество. Говорят, что некоторые из этих хранилищ укрыты внутри стазисных полей, где течение времени остановлено, и в них могут найтись даже самые древние и ветхие пергаменты. Про другие говорят, что они заключены в поля квантового сдвига, поэтому фактически пребывают в разных временных фазах с крепостью, так что даже если последняя будет разрушена, содержимое хранилища уцелеет. Что именно в них хранится – зависит от предназначения крепости и угрозы, от которой она предохраняет. В некоторых находятся обширные библиотеки запретных текстов, знания столь ужасные, что к ним можно обращаться за советом только тогда, когда судьба человечества висит на волоске. Порой в хранилища попадают ксеноартефакты разрушительной мощи или неизвестного предназначения – там учёные Ордо Ксенос смогут изучать их, не рискуя тем, что столь ценная добыча попадёт в руки врагов Человечества. Некоторые крепости Караула содержат запас самого экзотического оружия, которое бережно сохраняется и используется исключительно в самых ужасных ситуациях. Там находятся и боеголовки циклонных торпед – те, что обрушивают на мир экстерминатус. Некоторое оружие уникально и потенциально столь разрушительно, что эти уникальные реликвии Тёмной эры технологий никто и никогда не тревожит. Таковы, например, антибарионный детонатор, хранящийся в крепости караула в сердце Вурдалачьих звёзд, и сверхтяжёлый вихрекаскадный генератор «Смерть звёздам», скрытый в навечно запертом Ормандском хранилище около Кольца Огня.

Кроме этих запечатанных складов, в каждой крепости имеются обширные запасы обычного оружия и боеприпасов – их достаточно, чтобы продержаться в течение многих столетий, даже будучи отрезанными от снабжения. В крепостях Караула также можно найти и боевые машины космического десанта – артиллерию и бронетехнику. Большая часть оружия – почитаемые реликвии, созданные давно умершими мастерами, чьи имена стали легендами среди космических десантников.

В самых больших крепостях Караула есть все виды тренировочного оборудования. В огромных куполах воссоздают уникальные виды окружающей среды, чтобы боевые братья могли совершенствовать свои навыки и анализировать прошлые задания. В некоторых из этих куполов содержатся жизненные формы, например, флора и фауна с миров смерти, необходимые, чтобы приблизить тренировочные условия к боевым. Известно даже о захваченных ксеносах, которых выпускают в учебные купола, чтобы ликвидационные команды охотились на них, таким образом имитируя смертельно опасные операции.

Хотя ликвидационные команды не экономят ресурсы, как правило, все боевые братья подчиняются строгому распорядку крепости. Каждому разрешено иметь личную святыню, у которой он проводит обряды и церемонии, свойственные его ордену. Например, боевой брат, пришедший из Ультрадесанта, может иметь простенькую часовню, посвященную его примарху – Робауту Жиллиману, а кто-то из Мортификаторов будет нести бдение перед сотнями освежёванных черепов убитых им врагов. Космический десантник, не отправившийся на задание, не занятый тренировкой или не медитирующий у своей святыни, может отдохнуть в келье, которая обычно представляет собой просто комнату с голыми каменными стенами. Даже астартес требуется немного сна, однако большую часть своего

времени он проводит либо в сражении, либо в подготовке к нему.

Во многих, хотя и не во всех, крепостях Караула помимо командора, капитанов и ликвидационных команд служит инквизитор Ордо Ксенос. Роль этого человека – сообщать планы Инквизиции и координировать их с операциями Караула Смерти. Инквизитор – скорее посол, чем надзиратель. У него нет права командовать астартес-ксеноборцами. Скорее, он обеспечивает связь между этими двумя организациями, гарантируя, что древний договор между орденами остается в силе ради защиты всего Человечества.

Станции Караула

У Караула не так много крепостей. Гораздо чаще встречаются небольшие станции. Обычно они меньше корабля сопровождения, а иные ненамного больше камнебетонного бункера, построенного на одинокой горной вершине. Станции Караула расположены так, чтобы обеспечивать надзор за определённой угрозой или охранять важный участок космоса. Их могли воздвигнуть столетия назад – возможно из-за туманного пророчества или особенно благоприятного гадания на императорском таро, а может потому что великий враг был повержен там, и станция стоит на страже его возможного возвращения.

Как и крепости, станции Караула выглядят по-разному. Большинство – безмолвные стражи на орбитах планет, а другие – одинокие башни посреди давно мёртвых полей брани. Станции рассчитаны на одну ликвидационную команду или чуть больше, и боевые братья редко задерживаются там надолго: ресурсов Караула Смерти недостаточно, чтобы постоянно держать там людей. Станции служат перевалочными пунктами в дни, когда угроза заявляет о себе, и на этот случай в них всегда есть солидные запасы экипировки, оружия и боеприпасов.

Множество этих станций, хотя и не укомплектованы боевыми братьями, служат домом минимально необходимой команде слуг и техников, что обслуживают датчики. Они проживают всю свою жизнь, выполняя свои обязанности, постоянно ожидая угрозы со стороны ксеносов, и готовые призвать своих хозяев, как только что-то случится. Большинство из этих слуг жили и умерли, так никогда и не увидев боевых братьев, но они знали свой долг и не оставили бдение.

На многих станциях Караула вообще нет живых людей – они управляются машинным духом. Такое возможно только с благословения высших слуг Машинного бога, так как устройства, которым можно доверить станцию, довольно редки. Их можно обнаружить на орбитах многих мёртвых миров, если знать где искать – безмолвных механических дозорных, что обшаривают стеклянными глазами поверхность далеко внизу, нацелив передатчики на далекие ретрансляционные станции.

Основная задача любой станции Караула – собирать информацию и пересылать её в крепости. Эта информация может представлять собой подробные журналы активности, составленные слугами Караула, или поток данных на

Изолированные миры

В галактике существуют миры, ставшие прибежищами жизненных форм столь опасных или мерзких, что Империум изолировал их, дабы ничья нога не ступала на них. Многие их них классифицированы как миры смерти – планеты, кишащие столь страшными хищниками, что даже самые закалённые и прекрасно снаряжённые исследователи, погибнут через минуту после высадки. На других могут быть руины давно угасших цивилизаций ксеносов и тысячи запечатанных гробниц, что хранят в себе реликвии настолько опасные, что не должны попасть не в те руки. На некоторых водятся смертельно опасные микробы, такие, что простого вдоха будет достаточно, чтобы мучительно умереть через несколько минут.

Многие из этих миров охраняются одиночными станциями Караула, но их в Галактике просто слишком много, чтобы обеспечить надлежащий контроль. Вокруг них расставлены маяки, предупреждающие космические корабли, что нарушение границ навлечёт возмездие Инквизиции. Те, кто настолько глупы, что игнорируют эти предупреждения, выживают редко, но их личные данные записываются, чтобы Инквизиция могла преследовать выживших и наказать их за преступление. Как правило это банды изгнанников, повстанцев и пиратов, которым как-то удалось избежать опасностей миров смерти, лишь чтобы пасть жертвами ликвидационных команд Караула Смерти.

низкоуровневом машинном языке, который постоянно передаётся сквозь пространство. На самых важных станциях служат астропаты, остальные полагаются на регулярные проверки для сбора отчётов. Часто внимание Караула привлекает не внезапный тревожный сигнал об активности ксеносов, а полное отсутствие подобных сигналов. Стандартная доктрина предписывает в случае любого неожиданного затишья немедленно выяснять его причину, и навстречу возможному наступлению чужих отправляется ликвидационная команда.

НАБОР

Ордены, которые дали великую клятву при создании Караула Смерти, предоставляют для службы в ликвидационных командах своих самых опытных ксеноборцев. Многие ордена, чьи магистры не присутствовали при основании Караула, принесли обеты позже и также посылают своих братьев в его ряды. Некоторые ордены, такие как Багровые Кулаки и Воины Богомола гордятся тем, что отправляют много десантников служить в Карауле Смерти. Большинство боевых братьев, отправляющихся в Караул, уже прошли сотни войн с чужаками, но срок службы не влияет на отбор. Теоретически, даже разведчик, выказавший исключительные умения в сражениях с ксеносами, может попасть в Караул, но подобные случаи чрезвычайно редки. Как правило, караульными становятся боевые братья, которые сталкивались с разнообразными ксеноугрозами и не просто выжили, а одержали победу, которые учатся новым способам борьбы с ксеносами и передают их дальше. Эти воины видели орды тиранидов столь многочисленные, что они застилали землю до самого горизонта и не сдали им ни пяди. Они лицом к лицу сталкивались с карнифексами и выходили победителями. Они как никто умеют выслеживать смертоносных амбуллов и когтистых дьяволов, и знают каждую лживую уловку, на которую способны элдар.

Не меньше мастерства воину для караульного важны чистота сердца и ясность ума. Столкнуться с ксеносами – значит узреть воочию самые мерзкие и развращённые ужасы, которые только может породить мироздание – как будто вся вселенная исказилась, и сама жизнь обратилась против Человечества. Дело космических десантников – защищать Империум и распознавать самых опасных для человечества ксеносов. Существуют ксенорасы, которые видом и природой настолько отличаются от нас, что один взгляд на них разрушает разум. Некоторые настолько чужды, что только опытный ксеноборец распознал бы их, ибо они могут выглядеть как лужи слизи, облака стремительных пятен или клочья опасного тумана, стелющегося по земле.

Методы ведения войны, что применяют ксеносы, непостижимы для обычных людей. В сущности, они вообще не ведут войну – по крайней мере, в их понимании – а просто охотятся, собирают ресурсы или добывают рабов. Космический десантник Караула Смерти должен осознавать это и остаться в здравом уме.

Другой театр военных действий, для которого у космических десантников есть особая экипировка – микроскопический мир. Каждая ксенораса – продукт уникальной биологической наследственности, сложившейся в процессе эволюции в одной из бесконечно разнообразных экосистем. Даже ненасильственный контакт с ксеносом может привести к микробному заражению, от которого обычный человек заболеет и умрёт через несколько часов. Космические десантники облачены в непроницаемую броню и наделены самой совершенной иммунной системой, порождённой генной инженерией, и, что самое важное, твёрдо знают единственно верную доктрину первого контакта – «стреляй первым».

Хотя орден по-разному отбирает боевых братьев для службы в Карауле, обычно достаточно рекомендаций капитанов, апотекариев и капелланов. Каждый из них должен вынести суждение и дать согласие, которое будет передано магистру ордена. Капитан видел воина в битве и

Наичистейшие из чистых

Редко когда генетическое наследие ордена оказывается полностью свободно от порчи. Большинство отклонений влекут лишь незначительные последствия или вообще никаких, но остальные – настоящая проблема для апотекариев, которые постоянно борются с ними. Два из самых прославленных орденов Империума подвержены эти отклонениям – Кровавые Ангелы и Космические Волки. Первые страдают от Красной жажды и обречены на непреодолимые видения смерти своего примарха, которые превращают их в безумцев с пеной у рта. После этого им дорога только в Роту смерти. Над вторыми висит Проклятье вульфена, из-за которого они превращаются в неконтролируемых зверей, мускулистых и клыкастых. Если есть хоть малая вероятность, что боевого брата постигнет такая судьба, его никогда не пошлют в Караул Смерти, ибо только апотекарии родного ордена могут защитить его от проклятья и устроить ему последний обряд, если он станет его жертвой.

хорошо знает, на что тот способен. Апотекарий в состоянии оценить телесную крепость и здоровье кандидата, необходимое для универсального воина-ксеноборца. Задача капеллана – контролировать и укреплять дух воина, что опять-таки важно для службы караульным. Лишь после того как капитан, апотекарий и капеллан – а возможно, и другие члены ордена – обсудят кандидатуру и примут решение, они могут рекомендовать магистру отправить этого воина в Караул Смерти. Окончательное решение зависит от магистра – он может вызвать воина к себе, чтобы узнать его мнение и принять верное решение. Ответственность магистра в этом вопросе очень серьезна – присяга Караулу Смерти торжественна и ужасна, но он – последняя, лучшая надежда человечества перед лицом предсказанного ксеноапокалипсиса. Предоставить боевого брата, не годного для выполнения миссии – значит опозорить орден перед многими мирами. Проигранное сражение из-за минутных колебаний воина в миг опасности, разрушение крепости Караула из-за небрежения часового, отступление с планеты потому что десантник усомнился в возможности её удержать – это может подставить под угрозу саму судьбу Человечества.

Когда и если боевого брата признают достойным служить в Караул Смерти, его имя и перечень подвигов отправляют в ближайшую крепость Караула, дабы его рассмотрел командор. Нередко этим всё и заканчивается, и вызов кандидата на службу никогда не приходит. Но иногда Караулу необходимо пополнить состав – из-за недавних потерь, для подготовки масштабной операции, или формирования гарнизона в новой крепости. Тогда Караул отправит в орден прямой запрос, и рекомендованный боевой брат станет членом ликвидационной команды.

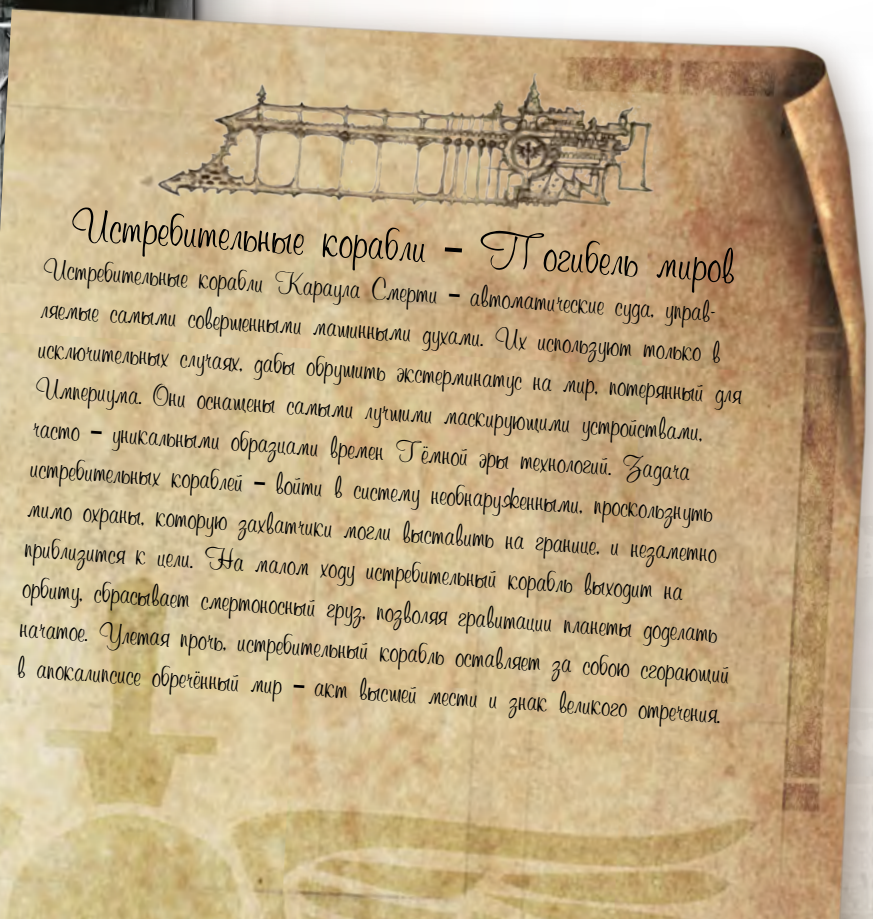
Кроме того, иногда Караул сам взывает к орденам, что действуют поблизости – в таких случаях командор лично встречается с магистрами или, если обстановка не располагает к подобной учтивости, передаёт астропатическое сообщение, зашифрованное самыми надёжными шифрами, или посылает караульных, когда-то призванных из тех же орденов, чтобы они обратились к братьям с просьбой от его лица.

В некоторых случаях запрос о службе может прийти не из Караула Смерти, а из Инквизиции. Это может произойти, если инквизитора Ордо Ксенос, сражавшегося плечом к плечу с астартес, особенно впечатлили умения одного или нескольких из них. Хотя у агентов Инквизиции есть полномочия командовать почти любыми имперскими военными, эта власть не распространяется на Адептус Астартес. Тем не менее, инквизитор может просить орден предоставить воинов для своей свиты, если те окажутся умелыми ксеноборцами – рекомендовать их командору Караула.

Согласно древнему соглашению, служба в Карауле Смерти ограничена одним заданием. На деле, под «заданием» может иметься в виду целая военная кампания или долгая гарнизонная служба. Будущий караульный часто прощается со своими братьям, как будто больше никогда с ними не увидится и не сразится плечом к плечу. Учитывая, с какими противниками ему предстоит столкнуться, так оно и может быть.

В некоторых орденах сложились очень формальные ритуалы, которыми отмечают отъезд боевого брата в Караул Смерти. Например, Штормовые Стражи собирают всю роту, в которой состоял брат, или даже весь орден, чтобы воздать почести собрату, покидающему их на чёрном «Громовом ястребе». Другие ордены проводят торжественную службу во главе со старшим капелланом, склоняя головы в молитве об их уходящем брате. Космические Волки устраивают бурный, длящийся всю ночь пир, на котором опустошают подвал Великой роты, а Чёрные Храмовники преклоняют колени в ночной безмолвной молитве перед часовней Рогала Дорна. Однако отъезд боевого брата всегда отмечается, ибо он оставляет службу ордену, пусть даже ненадолго, и поворачивается спиной к своим бывшим товарищам, поднимаясь на ожидающий его транспорт.

Вступив в ряды Караула Смерти, космический десантник должен принять самый торжественный из обетов. Связующая Клятва обязывает воина хранить тайну, запрещая рассказывать что-либо из того, что он видел или совершил во время службы. Он отрекается даже от доверия собственным братьям по ордену, исключая лишь тех, что сами служили в Карауле Смерти. Издревле повелось никогда не спрашивать тех, кто носит серебряную наплечную пластину Караула Смерти, о том, что они видели и делали, и даже самый неопытный разведчик знает, что задать такой вопрос – значит нанести серьёзное оскорбление.



Истребительные корабли – Погибель миров

Истребительные корабли Караула Смерти – автоматические суда, управляемые самыми совершенными машинными духами. Их используют только в исключительных случаях, дабы обрушить экстерминатус на мир, потерянный для Империума. Они оснащены самыми лучшими маскирующими устройствами, часто – уникальными образцами времен Тёмной эры технологий. Задача истребительных кораблей – войти в систему необнаруженными, проскользнуть мимо охраны, которую захватчики могли выставить на границе, и незаметно приблизится к цели. На малом ходу истребительный корабль выходит на орбиту, сбрасывает смертоносный груз, позволяя гравитации планеты доделать начатое. Улетая прочь, истребительный корабль оставляет за собою сгорающий в апокалипсисе обречённый мир – акт высшей мести и знак великого отречения.

Тренировки

Любой из боевых братьев, служащих в Карауле Смерти – по определению один из самых опытных ксеноборцев во всей галактике, но, скорее всего, он не так хорошо обучен, как ветераны – капитаны или командоры Караула. Пусть брат и сражался с сотнями разных ксеносов, существуют тысячи других, с которыми он никогда не сталкивался или даже не слышал о них. Одна из задач Караула Смерти – передача своим воинам всех возможных сведений об их враге всеми возможными способами.

Новоприбывшего брата подвергают изнурительному гипнообучению, заполняя его подсознание подробными описаниями известных разумных и неразумных, но не менее опасных ксенорас. Этот процесс – основа для последующего обучения, которое раскрывает весь исключительный потенциал умственных способностей космического десантника. И когда воин столкнется с противником, которого он никогда прежде не встречал, он может осознать, что точно знает самое слабое место, в которое надо бить, чтобы поразить его.

Однако, гипнообучение – лишь малая часть подготовки космического десантника Караула Смерти. Он постоянно изучает и совершенствует приёмы, которые требуются для боя с каждым конкретным противником. Большая часть этих занятий – теоретические, но некоторые – очень даже практические. Например, от брата могут потребовать войти в закрытый вольер, где держат пойманного воина-ксеноса. Ему не позволят выйти, пока он не убьет противника, а на таких занятиях астартес обычно может рассчитывать лишь на боевой нож да собственные руки – нередко воин лишён даже привычной брони. Только когда брат-капитан будет удовлетворён подготовкой воина, а командор Караула – согласен с этим, новичок сможет занять место в ликвидационной команде и отправится на первое боевое задание.

ГЕРАЛЬДИКА КАРАУЛА СМЕРТИ

Вступив в ряды Караула Смерти, боевой брат проходит ритуал, во время которого его доспех перекрашивают в чёрный цвет. Правый наплечник при этом сохраняет первоначальные цвета, служа указанием на родной орден воина. Считается, что закрасить символ ордена – значит разгневать дух брони и в решающий момент битвы навлечь на себя его ярость. Таким образом, происхождение караульного отчетливо видно по правому наплечнику.

На левом плече воин с великой гордостью носит сложную геральдику Караула Смерти. На наплечник и всю левую руку гальваническим способом наносят слой серебра и полируют до блеска. В центре наплечника находится символ Караула Смерти – литера «I», означающая Инквизицию, украшенная черепом со скрещенными костями. Вокруг символа выгравированы выдержки из различных праведных текстов, включая Катехизис ксеносов и Третью терранскую клятву отречения. Они постоянно напоминают братьям о долге, и караульные нередко читают эти молитвы во время сражения, укрепляя свои сердца и сердца товарищей, дабы противостоять злу ксеносов.

Также доспех караульного часто украшают печатями чистоты, святыми иконами и символами, уникальными для его родного ордена. Например, на броне Космических Волков, служащих в Карауле Смерти, часто можно видеть руны и талисманы, связанные с культурой их родного Фенриса. Кровавые Ангелы, как известно, носят множество маленьких символов в виде слезинок, в то время как Тёмные Ангелы – кулоны в виде крылатых мечей.

Чем дольше воин служит в Карауле Смерти, тем больше на его броне печатей чистоты, религиозных надписей и тому подобных украшений. Боевой брат, встречавшийся лицом к лицу с самыми мерзкими ужасами галактики, знает, что, в конечном счете, именно вера побеждает ксеносов. Пусть он носит самые лучшие оружие и броню, какие только можно, но чистота – самое смертоносное оружие, которое Караул Смерти обращает против своих врагов.

ЭКИПИРОВКА КАРАУЛА СМЕРТИ

В распоряжении Инквизиции и Караула Смерти находятся самое разнообразное оружие и артефакты, которые недоступны даже космическому десанту. Даже если не брать в расчет специализированные и уникальные артефакты, каждый космический десантник Караула Смерти обеспечен самой лучшей возможной экипировкой. Каждый болтер – настоящее произведение искусства, которое создали и обслуживают искуснейшие кузнецы и оружейники галактики. Каждый доспех помнит многие поколения воинов и хранит дух каждого из них. Каждый космический десантник, который берёт в руки оружие, отдаёт ему частичку себя, а взамен получает защиту предков.

Оружие и доспехи из оружейных Караула Смерти часто почитаются как святыни. Многие имеют собственные имена, данные предыдущим владельцем или в честь свершенного великого подвига. Есть болтеры, зовущиеся «Жнец брата Калка» и «Бич Писции», и есть доспехи, именуемые «Приговор лорда Одека» и «Железный дух».

За экипировкой не только искусно ухаживают – большая часть снаряжения караульных усовершенствована и модифицирована так, как под силу лишь самым старшим техноадептам. Доступ к самым высшим эшелонам Культа Механикус и чудесам их технологий, недоступных Адептус Астартес, немало говорит о статусе Караула. Возможно, самое явственное выражение уз, связывающих Караул и Механикус – количество разных типов узкоспециализированных боеприпасов, которые использует орден. Используя опыт бесчисленных столкновений с врагом, орден создал яды, предназначенные поражать определенные виды ксеносов и начинил ими болтерные снаряды. Караул Смерти использует детекторы, созданные на основе утерянных ныне технологий – например, электромагнитные сканеры, датчики движения и устройства коэффициентного прогнозирования. Обычно каждый боевой брат снаряжен экипировкой, которую в его родном ордене используют только специалисты – от мельта-бомб до вихревых гранат.

Некоторое оборудование, используемое Караулом Смерти, настолько ценно, что нельзя допустить, чтобы оно попало в руки, когти, щупальца или псевдоподии врага. Вихревой детонатор невероятно опасен и в руках астартес,

а попав к ксеносу-лазутчику, способному перемещаться вне фаз времени, он может стать поистине опустошительным. Если подобные устройства оказываются потеряны на поле боя, – что случается не так часто – Караул Смерти начинает специальную операцию, призванную вернуть сокровище или уничтожить его. В самую ценную и опасную экипировку встроены устройства самоуничтожения, дабы враг не мог воспользоваться ими. Всё же такие артефакты иногда попадают в руки врага и тогда случаются катастрофы – примером может послужить третья луна Свободы, что сошла с орбиты и упала на поверхность планеты, уничтожив все живое. Это катастрофическое событие было вызвано потерей «Мультифазного катализатора фон Ди» – реликвии Тёмной эры технологий, попавшей в руки ксеноса-антипата. Намеревался ли антипат взорвать катализатор, или это был ужасный несчастный случай – навсегда останется тайной, но этот случай демонстрирует потенциал некоторого оружия караульных и последствия его потери.

Ксеноугрозы

"Не спрашивай, "Зачем убивать чужого?" – лучше спроси, "Почему нет?""

– боевой брат Артемид

Многоликая ксеноугроза, проявляет себя в самых разных формах. Некоторые расы откровенно враждебны, другие скорее вредоносны. Одни видят в человечестве всего лишь источник еды, другие пытаются обманывать и манипулировать им ради собственной выгоды. Есть империи ксеносов, которые могли бы властвовать над Человечеством, и есть те, что просто бесследно уничтожили бы его.

Опасность, исходящая от ксеносов, может быть гораздо более тонкой и коварной, нежели очевидная угроза войны и вторжения, а также сопутствующих им потерь миров, жизней и ресурсов. Некоторые виды стремятся проникнуть в отдельные общества и развратить их изнутри, ослабляя перед грядущим вторжением, или устраивают открытые перевороты, которые приводит к власти чужаков. Бывает, слишком глупые или слишком бедные общества добровольно присоединяются к ксеносам в поисках спасения от ужасной судьбы, которого не могут найти даже в вере. Агенты и демагоги ксеносов ходят среди изгоев и отчаявшихся, представляясь им спасителями или провидцами, и медленно подменяют Бога-Императора Человечества ложными идолами. Иногда это удаётся простой хитростью, но слишком часто господство достигают через психическое или генетическое вмешательство, что подчиняет воле ксеносов все население планеты.

Не все расы ксеносов, которым противостоит Караул

Караул Смерти и «Кодекс Астартес»

Хотя Караул Смерти и считается орденом, у него весьма необычная организация, имеющая мало общего с той, что заложена в «Кодексе Астартес». В то время как обычный «кодексный» орден универсален, мобилен и способен действовать где бы то ни было в галактике, быстро перебрасывая силы, Караул Смерти, как правило, действует против определённой опасности в определённом регионе. Это позволяет командору мобилизовать силы и быстро отвечать на угрозы. Некоторые крепости Караула стоят на рубежах огромных орочьих империй в вечной готовности выступить против неудержимых вторжений, которые те периодически устраивают. Другие заняты не столь явными угроз, но они не менее опасными врагами. Ещё больше тех, что противостоят мириадам разных врагов и должны постоянно приспосабливаться к меняющейся стратегической ситуации.

У Караула Смерти есть доступ ко всем специальным боевым машинам, которые используют Адептус Астартес, и даже больше. Даже если крепость Караула не пользуется этим оборудованием регулярно, в ней есть законсервированные склады, в которых хранится всё – от боевых мотоциклов, до ударных крейсеров, чтобы использовать при первой необходимости.

В своей структуре Караул Смерти не придерживается строгой организации отделений и рот, которую предписывает «Кодекс Астартес». Единственная рабочая тактическая единица в нем – ликвидационная команда, которая может быть организована и экипирована так, как капитаны Караула считают нужным. На одну операцию группа может выйти на мотоциклах, а на следующую – на могучем «Ланд Рейдере». Боевые братья, у которых есть необходимые навыки, могут отправится в бой в массивных терминаторских доспехах, или в лёгких панцирях разведчиков и хамелеолиновых плащах. Иногда несколько ликвидационных команд объединяются в одну боевую группу – верный признак того, что им предстоит встреча с очень опасным противником.

Всем космическим десантникам, которые в Карауле Смерти впервые, неизбежно требуется некоторое время, чтобы приспособиться к этому чуждому способу организации. Особенно это касается орденов, которые строго следуют «Кодексу Астартес», таких как Ультрадесант или его наследники. На практике, боевого брата, который не сможет приспособиться, не пошлют в Караул Смерти, а те, которые смогли – превращаются в самых высокоэффективных воинов.

Смерти, попадают под определение «разумная форма жизни». Например, тираниды – по крайней мере, по одиночке – не более чем хищные животные, хотя в бою они используют сложную и развитую стратегию. Другие виды – такие как амбуллы или друки – просто животные, которых беспокоит лишь выживание, но Караул Смерти должен уметь сражаться с такими врагами, как и с любыми другими. Некоторые формы инопланетной жизни по природе даже не животные (и уж, тем более, не разумные) – такова, например, плотоядная флора многих миров смерти – и всем им Караул Смерти должен противостоять в непрерывной битве.

Наконец, несмотря на то, что Караул Смерти был сформирован как ответ на угрозу ксеносов, его члены на протяжение веков службы противостояли также и многим другим противникам. Гнев Караула Смерти обрушивался на мятежников и преступников, равно как и на служителей Губительных сил. В своем вечном бдении Караул Смерти часто распознает ужасные угрозы, кроме тех, что исходят от ксеносов, и согласно данной ими клятве служения Человечеству, отвечает на эти угрозы с таким же рвением и силой.

ТИРАНИДСКИЕ ФЛОТЫ-УЛЬИ

«Мы должны вычистить звёзды от них прежде, чем они сделают то же самое с нами»

– капеллан Ультрадесанта Кассий

Тираниды – самая чуждая из рас, от которых страдает галактика. Они собираются в большие стаи, рассекающие космическое пространство, безжалостно голодные и слишком многочисленные, чтобы остановиться. Считается, что тираниды пришли из-за границ известной галактики в поисках пищи. Рыскающие рои спускаются на планеты и пожирают на них всё живое. Всякое съеденное живое существо переносится на корабли-ульи и расщепляется в питательную биологическую кашу, из которой растут новые тираниды. Позади эти ульи оставляют лишь голые каменные шары.

В отличие от многих других ксеноугроз, с которыми встречалось человечество, тираниды – совсем новый враг. Первым их появление обнаружил инквизитор Ордо Ксенос Криптман, когда в его руки попал инфопланшет с опустошённого имперского мира Тиран. Тиран погубили флоты чужаков, состоящие из бесчисленного потока живых существ – от биологических боевых кораблей до колоссальных кораблей-ульев со щупальцами – и все они были клетками единого чужого организма, что грозил поглотить весь Империум. Этот флот, получивший название «Бегемот», пожирал целые сектора. Его наступление достигло кульминации в сражении вокруг колец Цирцеи, одной из крупнейших космических битв за всю историю Империума. И Ультрадесант, и линейный флот Темпестус понесли ужасные потери, но вторжение было наконец остановлено.

Несмотря на триумф при Цирцее, вскоре обнаружилось, что разбить тиранидов не так-то и просто. Хотя большое количество тиранидских кораблей и было уничтожено, мелкие рассеялись, и вскоре небольшие «флоты-осколки» стали появляться по всей Восточной окраине. Но даже крохотная частица флота-улья «Бегемот», даже самый маленький из осколков способен опустошить целый мир, а самые крупные – такие встречаются, в том числе на Иерихонском рубеже – состоят из огромных роёв, способных пожирать целые звёздные системы.

Караул Смерти провёл множество операций против «Бегемота», включая почти самоубийственные высадки на самый большой из кораблей, которые теоретически управлял всем флотом-ульем. Те битвы принесли астартес ценнейший опыт, и немало отличившихся в боях с «Бегемотом» ультрадесантников позже пополнили ряды Караула Смерти.

Многие в высших эшелонах имперской командной структуры полагают, что страшная угроза, которую нёс «Бегемот», предотвращена. В галактике ещё хватает осколков этого чудовищного нашествия, но власть имущие уже возносят хвалу Императору за то, что флот-улей был уничтожен, несмотря на невыносимо высокую цену. Многие члены Ордо Ксенос не настолько в этом уверены в полной победе и советуют не ослаблять бдительность на случай возвращения тиранидов. Множество станций Караула Смерти обратили свои немигающие глаза во тьму межзвездного пространства и смотрят, не застилают ли звёзды полчища кораблей нового тиранидского флота.

ОРОЧЬИ ВОЙНЫ!

"Куда бы человечество ни отправлялось, там уже были орки. Они наводнили эту галактику и, без сомнений, другие, как грубые паразиты, которыми они и являются. Моя единственная надежда – что они перебьют друг друга прежде, чем убьют нас"

– капитан Караула Смерти Эвангелос

Орки – зеленокожие чудовища, которые живут исключительно ради битвы, радостно сея резню и разрушения везде, где только появляются. Хотя они и попали в категорию разумных существ, многие считают термин «наделённая интеллектом форма жизни» чересчур претенциозным для этих полудиких варваров, не имеющих абсолютно никакого понятия о своей собственной смертности. У орков настолько сильна жажда сражаться, что если рядом нет врагов, они будут драться друг с другом. Это постоянное состояние войны гарантирует, что только самые сильные, самые жестокие и самые крикливые из орков выживают, чтобы встретится с врагами.

Если бы орки были заняты исключительно междоусобицами, то их раса не представляла бы большой угрозы для галактики. К сожалению, зеленокожие – самая многочисленная из рас, что наводняет планеты от галактического ядра до Звёзд Гало. Но по-настоящему опасной эту расу делает тот факт, что время от времени один орк пробивается на вершину орочьего сообщества, объединяя силой и собственным примером разрозненные группировки, и ведет их в поход, схожий со священной войной. Это вторжение орки называют «войной!» на своем гортанном языке, а для воинов Империума это слово означает, что десять тысяч зеленых маньяков, ревущих этот клич, приближаются к их крепостям. Война! орков может охватить целые регионы космоса, а население целых планет будет порабощено или просто съедено.

Зеленокожие – самые многочисленные из ксеносов, с которым сталкивались защитники Империума, и космические десантники отлично знают, как с ними бороться. У каждого ордена не меньше тысячи наград, заработанных в сражениях против орков, и они все потеряли немало известных героев от их рук. Некоторые историки даже говорят, что традиционные болтеры Космического десанта, были создано с оглядкой на орков. Высокая скорострельность обеспечивает значительную плотность огня, что важно, так как орки всегда бегут в атаку толпой. Никакая броня, что носят зеленокожие – ни лёгкая, ни тяжелая – не может остановить болтерный снаряд. Его взрыв глубоко в теле цели способен вывести из строя даже орка. К сожалению, нередки случаи, когда орк не обращал внимания даже на такую рану и продолжал сражаться как ни в чем ни бывало.

Возможно, именно орков имели в виду основатели Караула Смерти, когда пророчили конец человечества от лап ксеносов. По утверждениям наиболее сведущих инквизиторов Ордо Ксенос, орки верят, что однажды у них появится великий воевода и устроит самую большую драку, на которую слетятся все зеленокожие в галактике. Видимо, пришествие этого вождя ещё впереди, но Караул Смерти внимательно высматривает влиятельного орочьего военачальника, способного объединить капризную расу.

Один из самых пагубных эффектов от вторжения орков – они необъяснимым образом вновь появляются на мирах,

которые были ранее очищены от них. Есть тысяча различных теорий относительно этого – некоторые ксеноученые полагают, что когда орк умирает, он выпускает тысячи микроскопических спор, которые прорастают в земле. Так, по их мнению, размножаются орки, и этим можно отчасти объяснить их постоянную потребность в войне. Считается, что орки вырастают из этих спор, хотя данная теория далека от общепринятой и высмеивается многими. Тем не менее, полная зачистка поля боя после победы над орками – стандартная доктрина Караула Смерти. Также Караул применяет «огненный фронт» – артиллерийский обстрел с орбиты, который выжигает каждый дюйм земли и обращает в пепел все следы живой материи.

ВОИНСТВА ЭЛДАР

"По сравнению с ними мы всего лишь дети. Прискорбно признавать, но эти дети никогда не познают ошибки прошлых поколений и обречены повторять их"

– инквизитор Чевак

Ныне элдар практически исчезли с лица галактики, а их мощь померкла давным-давно из-за их собственной прихоти. И сейчас эта некогда высокоразвитая раса изящных эстетов цепляется за жизнь на одиноких рукотворных мирах-кораблях, медленно бороздящих пустоту. Но все же, несколько тысячелетий назад эти загадочные неземные существа управляли всей галактикой, населяя целые миры и владея мощью самых богов. Однако, поговаривают, что элдар отказываются исчезнуть во тьме космоса, и их раса все ещё сильна.

За десять тысяч лет катастроф и кровопролитий человечество и эльдар сражались друг с другом бесчисленное множество раз. Хотя каждый отдельный эльдар, будь то воин или ремесленник, отлично обучен искусству войны, каждая смерть – огромная потеря. Эльдар – вымирающая раса, ибо даже на вершине своего могущества эти чрезвычайно долгоживущие ксеносы размножались очень медленно. В тотальной войне, охватившей галактику, они не имеют возможности восполнять потери даже от небольших столкновений, и с каждым годом их могучие рукотворные миры становятся всё тише и тише.

Некоторые сказали бы, что расе, находящейся на грани исчезновения, будет мудро полностью раствориться в ночи и, скрывшись, прожить остаток дней в относительном мире и спокойствии. Но для эльдар подобная роскошь непозволительна, ибо их действия привели когда-то к рождению бога Хаоса Слаанеш, и с тех пор их судьба неумолимо переплетена с Гибельными силами. Хотя их численность неуклонно убывает, эльдар сражаются с Хаосом при каждой возможности, так как знают, что их первоначальная судьба заключена в том, чтобы сойтись с Гибельными силами в решающем сражении, которое решит судьбу всей галактики, если не вселенной.

Возможно, главная причина конфликта между эльдар и людьми – вопрос владения девственными мирами, планетами, которые были засеяны древними эльдар тысячелетия назад, и которые будут однажды заселены, когда их медленное преображение в райские миры окончится. За десять тысяч лет, прошедших с падения всегалактической цивилизации эльдар, многие из этих миров были колонизированы людьми и прочими расами. Присутствия кого-либо кроме сородичей на такой планете этим ксеносам достаточно для объявления геноцида. Многие из девственных миров населены уже тысячи лет, и их жители будут бороться до последней капли крови ради защиты того, что они считают своей родиной. Для эльдар обычное дело без предупреждения прибыть на планету, которую они считают своей, и немедленно потребовать её сдачи, дав «нарушителям» очень мало времени на то, чтобы оставить свои земли. Почти всегда они встречают отказ и обрушивают свою ярость на население планеты, со свойственным им высокомерием не щадя ни защитников, ни мирных жителей. Подобные нападения часто перерастают в крупные войны, ибо войска Империума стойки, непреклонны и, в отличие от эльдар, имеют в своем распоряжении почти безграничные людские ресурсы.

Несмотря на многочисленные столкновения между человечеством и эльдар, они не раз сражались на одной стороне, главным образом с общим врагом, и обычно – против Хаоса, а также тиранидов. Такие совместные операции бывают очень напряжёнными, поскольку рядовой солдат обучен ненавидеть и бояться ксеносов, а внешность эльдар оскорбительно человекоподобна. Даже самому дисциплинированному из космических десантников трудно сдержать свою руку, и Караул Смерти – единственная организация способная разделить поле боя с эльдар, не теряя контроль и не открывая огонь по союзникам.

Кроме этого ходит слух, что есть горстка людей в Инквизиции, которые завоевали доверие эльдар и получили доступ к их самым ужасным тайнам. Эти люди идут по тонкой грани между проклятием и спасением, и ещё неизвестно, к чему приведут их действия – к спасению и человечества, и эльдар, или же к исчезновению обоих.

ЭКСПАНСИЯ ТАУ

"Их час ещё пробьёт, не бойтесь. Позвольте им поверить в то, что они лучше нас, дайте им думать, что они могут обратить наши миры к своей больной философии. Они мыслят десятилетиями, мы мыслим веками. Когда время придет, мы сокрушим эту так называемую 'Империю', оставив от неё лишь пыль под нашими ногами"

– лорд-консул Ластант во время переговоров на Гараке

Тау – молодая раса, только недавно вошедшая в контакт с Человечеством. Она стремится принести просвещение и единство «Высшего блага» всем, кто присоединится к ним. В то время как Империум осаждён со всех сторон, Империя Тау становится всё сильнее и сильнее. Их активная экспансия распространяется на всё новые миры Восточной окраины. Если планета отказывается присоединиться к Империи Тау, всякое сопротивление, будь то чисто идеологическое или военное, подавляется, ибо тау верят, что Высшее благо может преодолеть любое препятствие.

Размеры Империи Тау обманчиво малы в сравнении с тем, какую опасность она представляет для Империума. Хотя раса не проявляет открытой враждебности и вполне готова торговать и вести переговоры с Империумом, её философию считают пагубной и коварной. Империум управляет народами, исходя из суровых условий существования во враждебной галактике, тау проповедуют, что все должно быть равны и только в этом случае империя будет идти вперед как единое целое. Ими руководит каста правителей и духовных лидеров, называемых эфирными, которые способны внушать тау необычное сочетание повиновения и удовлетворения. Империум не заботится о том, довольны ли жизнью его граждане, лишь бы они выполняли свои обязанности. Для тау же первое и второе неотделимы. В высших эшелонах власти Империума есть те, кто опасается, что доктрина коллективизма тау может распространиться среди населения человеческих миров, вовлеченных в конфликт с ними. И если это случится, следом придут хаос и анархия.

Империум пережил одну серьёзную и множество мелких войн с Империей Тау, однако всё это время между ними был определённый уровень контактов, а временами и сотрудничества. Тау определенно понимают, что не смогут завоевать Империум силой оружия, а вместо этого ждут, когда человечество увидит мудрость Высшего блага и присоединится к ним. Прежние конфликты охватывали небольшие области, однако недавнее столкновение на Иерихонском рубеже заставляет многих подозревать, что тау форсируют наступление, чтобы добиться большего.

Ордо Ксенос изучает тау, чтобы понять, почему некоторые из них самоотверженно готовы следовать и повиноваться эфирным. Точно не известно, владеют ли эфирные некоторым видом слабого контроля над разумом подданных или этот эффект обеспечивают феромоны, или такое повиновение заложено в самой природе тау. И разумеется, есть те, кто не упустил бы шанс дальнейших исследований в этом направлении.

Вторжение поработителей

"Называйте их как хотите – кремами, псиренами или поработителями. Улей Скорпиос был разрушен из-за одной-единственной незарегистрированной ведьмы, когда одна из этих мерзостей использовала ее мозг как ворота в наш мир. Всего за три дня население целого улья превратилось в пускающих слюни марионеток. А через три недели весь континент поглотила война. И всё потому что губернатор решил не выполнять свой долг и отказался отдать дочь на Чёрные корабли"

– инквизитор Маллен из Ордо Ксенос

Поработители – это настоящее проклятие всех остальных рас галактики. Биологически эти существа, вероятно, существующие в Варпе, но больше об их природе не известно ничего. Вторжения поработителей в материальную вселенную могут быстро перерасти в эпидемии планетарного масштаба, если не принять срочных мер. В подобных случаях, экстерминатус – милосердный конец для порабощённого населения планеты.

Всё, что известно о поработителях – то, что они из Варпа способны обнаружить присутствие сильных, но незащищённых псайкеров в материальной вселенной и использовать их умы, чтобы создать дверь между измерениями. Этот процесс – сам по себе великое богохульство, ибо тело неудачливой жертвы превращается во вспученный извивающийся проход, с пульсирующей тёмной бездной в центре. Через эти врата появляются орды поработителей. Оказавшись непосредственно в тварном мире, эти мерзкие существа порабощают любые разумные формы жизни, что окажутся поблизости, и так получают армию верных слуг.

Говорят, что быть порабощенным – наихудшая из возможных судеб, которая может ожидать человека. Разум жертвы полностью осознает свое ужасное положение, но тело больше ему не подчиняется. Он – не более чем марионетка поработителей, которая будет делать то, что им угодно. Чужакам нет дела до телесного состояния своих рабов – они просто используют их, пока те не погибнут от истощения, ран или просто по неосторожности. Рабы ковыляют вперёд под грубым контролем хозяев и помимо воли восстают против своих. По мере того, как вторжение поработителей развивается, все больше людей превращается в порабощенных марионеток, пока неисчислимые орды рабов не заполнят всю планету. Что произойдёт, когда поработители достигнут своей цели – неизвестно, а интересоваться этим слишком страшно.

Хотя они не столь распространенная угроза как другие расы чужаков, поработителей, тем не менее, остерегаются не меньше. Караул устраивает карательные операции в ответ на малейшее подозрение, так как промежуток времени от появления первых врат до полного заражения ужасно короток. Предсказать, где это вторжение может произойти, практически невозможно – на такое способен только искусный гадатель по императорскому таро. Единственное, что может дать уверенность, что подобных эпидемий больше не будет – постоянный отлов псайкеров, коим вечно занимаются Чёрные корабли.

Возрождение древних

"В холодных гробницах, скрытых глубоко под поверхностью мёртвых миров, лежат иссохшие останки расы, что некогда правила Галактикой. И есть те, кто своими действиями может пробудить их. Но не в мою вахту..."

– брат Фенрик Красный глаз из Караула Смерти

Галактика воистину стара и полна следов угасших звёздных империй. Люди построили бесчисленные города на рушащихся останках древнейших цивилизаций, нимало не беспокоясь о том, что может дремать в пыльных могилах глубоко под землей. Существуют города-ульи, углубившиеся во внутренности ксеноструктур на целые мили. Даже на давно заселённых и многолюдных мирах в диких местах могут стоять разрушенные ветром обелиски, возведённые неизвестными строителями. В большинстве случаев, первые колонисты истребляли любую разумную жизнь, обитавшую там до них, а на других мирах ксеносы часто вымирали или покидали планеты за тысячелетия до того, как Человечество вступило на них.

И есть те, чья миссия – гарантировать, что несметное число мёртвых галактических империй останутся мёртвыми. Инквизиторы Ордо Ксенос и их союзники – Караул Смерти – отслеживают любые признаки возвращения сгинувших ксеносов. Хотя эти угасшие цивилизации больше не являются значительной силой, есть те, кто хочет вернуть им былую власть. Это могут быть потомки некогда могущественных древних ксеносов, что скрываются в глуши и втайне пытаются возродить мощь своих предков. Иногда введенные в заблуждение люди работают ради возрождения погибших ксеноцивилизаций, потому что получили фрагмент потерянного и запретного знания или попали под власть артефакта, добытого из священного места.

Некоторые инквизиторы из Ордо Ксенос видят следы ксеносов везде, куда ни упадёт их взгляд. Воины знают только то, с чем сталкиваются в бою, но самые старые и самые мудрые из инквизиторов и эрудитов принимают во внимание расположения миров-гробниц в целых секторах, областях, сегментах и, разумеется, по всей Галактике. Многие считают страшные предупреждения бредом проклятых стариков, но другие видят правду в их словах, и опасаются того, что может случиться с Человечеством, когда все части сойдутся воедино и сами древние проснутся, исполняя замысел, составленный тысячи веков назад. Иерихонский рубеж – область, где всплывают куски этой тёмной мозаики, хотя их значение не поддается разуму и здравому смыслу.

Некоторые в Ордо Ксенос полагают, что человечеству суждена гибель не от рук какой-то из ныне существующих рас, но из-за деяний самих древних. Они утверждают, что императорское таро являет всё более ужасные предзнаменования, предрекая эпоху, когда бездушные слуги давно мёртвых богов восстанут из могил и уничтожат всё живое в Галактике. Они говорят о том, как дикие ксеносы, что таятся в джунглях на дальних мирах, сбросят покровы невежества и вернут себе то, что когда-то принадлежало им. Они говорят, что сами боги вернутся для битвы друг с другом, и в этой войне человечество может стать первой жертвой.

Операции Караула Смерти

"Кто позволяет чужаку жить – тот разделяет грех его существования."

– инквизитор Аполлион

Древние клятвы, согласно которым был сформирован Караул Смерти, обязывают его бороться с ксеноугрозами, где бы они ни появлялись и какое бы обличие не принимали. Задания, выполняемые Караулом Смерти, многочисленны и разнообразны – они могут стоять дозором, следя за главной угрозой в регионе или сопровождать инквизитора-ксеноборца в безрассудной экспедиции за пределы известного космоса. Несмотря на разнообразие боевых задач, которые выполняет Караул Смерти, есть несколько основных, что лежат в основе большинства операций.

Одна из самых простых, и одновременно самых сложных обязанностей Караула Смерти – вести вечное и бессменное бдение, для чего и существует система крепостей и станций Караула. Каждая из них расположена в области, где есть известная угроза или в стратегически важном регионе, через который подобная угроза могла бы достичь имперских миров. Пример первого рода – станция во внешних пределах системы, известной как убежище остатков древней ксенорасы, что должна препятствовать возвращению врага. Пример второго рода – крепость на пересечении известных варп-маршрутов, по которым передвигаются инопланетные захватчики.

Изучение потенциальных угроз – жизненно важная задача Караула Смерти. Часто отдельные ликвидационные команды отправляются на зачистку области, в которой предположительно действуют опасные чужаки. Недавно обнаруженные миры, которые посещают эксплораторы или вольные торговцы, могут быть расценены как опасные и требующие изучения Караулом Смерти – иногда в сопровождении инквизитора или иных специалистов. Такие операции могут быть очень рискованными, поэтому ликвидационные команды должны быть хорошо подготовлены к столкновению с любой угрозой. Подобные экспедиции часто проходят в местах, где нет возможности получить подкрепление или эвакуироваться, если что-то пойдет не так, поэтому боевые братья должны приглядывать друг за другом и брать с собой как можно больше боеприпасов. Разведка может завести ликвидационную

Радикалы и пуритане

Инквизиция – это ведомство, состоящее из множества людей, каждый из которых имеет широчайшие полномочия, и может исполнять свой долг как считает нужным. За тысячелетия инквизиторы составили немало принципов, по которым он следует применять свою власть. В Святых Ордосах явно выделяет две крупные школы мысли – пуританство и радикализм.

Пуритане считают, что все угрозы Империуму должны быть беспощадно истреблены независимо от их происхождения. Крайние пуритане готовы уничтожить население целой планеты за грехи нескольких еретиков. Им противостоят радикалы, что готовы использовать на благо Империуму любые средства – в то числе оружие врага, и даже содействие его планам. Таким образом инквизитор-пуританин может приговорить мир к экстерминатусу, потому что тот был населён культом ксенопоклонников, в то время как инквизитор-радикал будет искать тех же самых культистов, намереваясь изучить их тайны или даже подчинить их себе.

Столкновения между инквизиторами разных школ мысли бывают часты и свирепы. Воины Караула Смерти выше таких разногласий и никогда не участвуют во внутренних распрях Святых Ордосов. Караульные знают свой долг и не принимают ничьей стороны – хотя такую позицию можно счесть пуританской. Сами же инквизиторы не вовлекают Караул Смерти в свои конфликты, хотя радикалы склонны упрочнять свои позиции, обращаясь за помощью к Караулу Смерти или работая вместе с ним. Задача командора Караула – принимать или отклонять их просьбы, основываясь на своих взглядах и принципах.

команду на самые необычные миры с разными условиями, и каждый воин должен быть готов к этому. Возможно, караульным придётся пересекать раскаленную пустыню из раскрошенной кристаллической серы или кислотное болото, кишащее чуждыми хищниками. Скорее всего братья не будут знать, что их ждёт, и поэтому группа должна быть готова столкнуться с любым противником – от варваров на летающих ящерах, до существ с развитыми психическими способностями. Цель разведки – изучение угрозы так, что позволит ликвидационной команде в будущем уничтожить её – в одиночку или с подкреплением.

«Зачисткой» называют операции, в которых Караул Смерти сталкивается с известным врагом – возможно, тем, за которым раньше наблюдала разведывательная группа. Её цель – освободить регион, планету или всю систему от присутствия чужаков, потому что Империум решил упрочить свое присутствие в области, или потому что в ней планируется масштабная колонизация. Караул Смерти обычно применяют против непривычных Имперской Гвардии и обычным космодесантникам врагах – а противник, непривычный для астартес, не может не быть опасным. Караула Смерти может располагать особыми навыками или обширным опытом сражений против подобных угроз, которого недостаёт другим воинам. Зачистка принимает самые разные масштабы – от простого нападения на территорию, удерживаемую ксеносами, до изнурительной кампании против целого биологического вида. Порой Империум терпит присутствие ксеносов на своей территории, пока те не угрожают ему, но некоторые расы чужих настолько мерзкие, что само их существование недопустимо.

Особенно опасный тип операций – ликвидация определенной цели. Боевая задача состоит в том, чтобы убить определенного чужака, тем самым подорвав действия его подчиненных, что сделает их лёгкой добычей других имперских сил. У Караула Смерти не найти более опасных заданий – иногда риск потери чрезвычайно опытных и ценных воинов перевешивает важность операции. Несмотря на опасность, есть много чужих рас, против которых такие операции может оказаться чрезвычайно эффективными. Например, тираниды, как известно, являют собой наиболее иерархизированную структуру из всех, какие только наблюдались. Хотя высшие создания управляют низшими, кажется, что даже самые совершенные формы тиранидов не приказывают, а скорее направляют общую волю, поэтому уничтожение такого существа может оказать разрушительное действие на его меньших сородичей. Во время войны против флота-улья «Бегемот» Караул провёл несколько успешных операций, в ходе которых команды отборных воинов высаживались на биокорабли тиранидов, с боем прорывались не по коридорам, а по артериям, и уничтожали организмы, управляющие целыми флотами. Подобный эффект наблюдался и в битвах с тау. После ликвидации одного из эфирных, хорошо скоординированные силы тау оказывались повергнуты в полный хаос и становились лёгкой добычей.

Не такие частые, но потенциально жизненно важные операции – поиск и добыча ксеноартефактов. Разумные расы есть по всей галактике – вымершие и ныне живущие, так что артефакты, созданные нечеловеческими руками, можно найти где угодно. Большая их часть полностью безопасны и не очень ценны – на некоторых мирах творения ксеносов могут служить украшениями или даже применяться по назначению. Другие, более редкие, созданы очень качественно или выполнены из драгоценных материалов – они часто находят пристанище в частных коллекциях богатых аристократов. На многих мирах любой обмен «чужим» остаётся вне закона и совершается в тайне. Незаконность и сопутствующий риск делает такой товар более ценными для скучающих и избалованных хлыщей из правящих классов. Однако некоторые ксеноартефакты совсем не безопасны. Это может быть оружие огромной мощи или сокровища, способные управлять слабыми волей. Так называемая «холодная торговля» ксенотехом процветает по всему Империуму, и смелые, часто безрассудные авантюристы продают добытые реликвии коллекционерам за баснословные суммы. Караул Смерти может быть призван, чтобы пресечь подобную деятельность или отнять артефакты прежде чем преступники поймут, как их использовать. Добытые артефакты передаются Инквизиции для изучения, использования, хранения или уничтожения – в зависимости от решения инквизитора и природы объекта. Никто не может даже предположить сколько потенциально разрушительного оружия было обнаружено и спрятано. Некоторые образцы хранятся в крепостях Караула, ожидая мига, когда у Человечества не будет иного выбора кроме как пустить в ход их ужасную мощь.

Одна из самых тягостных обязанностей, иногда выполняемых Караулом Смерти – «чистка» имперских войск, подвергшихся ксенозаражению. Некоторые чужаки настолько вероломны, что человек может потерять душу, просто дыша одним воздухом с ними, а другие – например, поработители – одарены такими ужасными психическими способностями, что целые армии могут мгновенно отвернутся от света Императора и подчинятся ксеносам. Даже если Империум победит, а ксеносы будут повержены, опасность может грозить множеству людей. Если чужаки посеют семена своего влияния, Инквизиция и Караул Смерти должна будут обернутся против союзников в миг триумфа. Поступить иначе – значат оставить победу неполной, и навлечь на себя поражение. В основном жертвами становятся местные ополченцы, но иногда на заклание идут и отряды Имперской Гвардии, которые оказались без необходимой защиты: химической, биологической или психической. Благодаря своему генетическому превосходству, силы космического десанта очень редко подвергаются такой угрозе, хотя, как известно, это случилось с одной ротой из ордена Покорителей во время кампании на Технециевом поясе. Способы «чистки» дружественных сил весьма различны. Кто-то сбрасывает на них вирусные бомбы с кораблей Караула, стоящих на орбите. Иногда приходится просто атаковать бывших союзников, что порой может привлечь внимание ранее скрывающихся ксеносов, и заставить их жертв повернуться против бывших товарищей с той же яростью, или сбежать в любое тайное, находящееся под контролем чужаков укрытие, какое только смогут найти.

СОВМЕСТНЫЕ ОПЕРАЦИИ

Хотя подавляющее большинство операций Караул Смерти выполняет в одиночку и без свидетелей, иногда действия ксеноборцев служат лишь частью стратегического плана. Например, крупный прорыв Имперской Гвардии может стать возможным только потому, что ликвидационная команда Караула Смерти повергла всю армию чужаков в хаос, нарушив их цепочку командования. Действия ликвидационных команд не выставляют напоказ, поскольку Караул Смерти – военная палата Ордо Ксенос – должен оставаться в тени, дабы мириады врагов Человечества не прознали об их действиях.

Тем не менее, случается, что имперский гвардеец оказывается рядом с закованным в чёрный доспех космическим десантником, пусть даже совсем ненадолго,

пока ход битвы не разделит их. Один вид этого могучего воина бою воодушевляет рядовых солдат и служит им примером, часто поддерживая неуверенное наступление смертных. Считается, что обычные войска – такие как силы планетарной обороны и Имперская Гвардия – должны знать о Карауле Смерти и его методах как можно меньше. Караульные никогда не стремятся возвеличить себя, и поэтому их победы обычно приписывают другим.

Только в высших эшелонах имперской военной машины имеют представление о существовании Караула Смерти и его операциях, но даже там ходит множество слухов и предположений. У обычного генерала, даже у лорда-милитанта, почти нет возможности попросить помощь у Караула Смерти. Чаще Караул вмешивается сам, увидев необходимость в этом – иногда даже не ставя в известность верховное командование, а иногда работая в тесном сотрудничестве с ним. Благодаря связи караульных с Инквизицией, носитель печати может запросить развертывание сил Караула Смерти, а иногда генерал может попросить инквизитора сделать это. Присутствие даже одной-единственной ликвидационной команды Караула Смерти, откуда бы она не взялась, может переломить ход тысячелетней войны на истощение и добыть победу для сил Бога-Императора Человечества.

Чёрные щиты

Не так часто – возможно, только раз на памяти каждого командора – в его крепость приходит воин в полностью чёрной броне и поступает на службу. Согласно древней традиции у таких астартес ничего не спрашивают и не требуют объяснений. Командор Караула имеет право прогнать его, но случается это редко.

Кто эти таинственные воины, которые скрывают символы родных орденов и часто прячут лица под тёмными капюшонами? Некоторые говорят, что они – последние выжившие, чьи боевые братья погибли на войне, в катастрофе или из-за необратимого нарушения геносемени. Другие шепчут, что эти одинокие незнакомцы могут быть сохранившими верность клятвам воинами из орденов, что обернулись против Империума. Некоторые могут даже быть предателями, вернувшимися к свету, но отягощёнными совершёнными грехами и кощунствами, за которые никогда не обретут прощения.

Этих воинов объединяет одно – они служат в Карауле Смерти до конца своих дней. У них нет ни ордена, в который можно вернуться, ни боевых братьев, к которым можно примкнуть. Некоторые как будто ищут смерти. Другие служат так, как будто смерть каждого ксеноса искупает часть их греха.

«Чёрный щит», достигший высокого ранга в Карауле Смерти – очень редкое явление. Это случилось лишь однажды в писаной истории Караула на Иерихонском рубеже – чёрный щит Израфаил был произведён в командоры. Этот строгий воин руководил операциями Караула против несметных полчищ врагов больше трёх десятилетий, и исчез на боевом задании против пагубных Гоней, в котором участвовал лично. Несмотря на быстрое вмешательство крупной боевой группы Тёмных Ангелов, тело Израфила так и не было обнаружено, но его имя почитается в крепости Караула и по сей день.

Нельзя сохранять жизнь ради самой жизни, если её жертва даёт превосходный шанс достичь цели. При этом бессмысленных потерь также следует избегать. Потеря искусного воина означает потерю ресурсов, снаряжения и знаний. Истинные воины ценят себя, как подобает. Обязанность командира состоит в том, чтобы решить какие средства надо использовать ради достижения каждой цели. Он должен понимать, что этим можно получить и что можно потерять. Командир, который размещает свои войска на позиции, где он может потерять больше чем получить, рискует большим, чем жизни его подчинённых – он рискует победой. Потери – приемлемы, а поражение – нет.

КАТЕХЕЗИС О КСЕНОСЕ

Быть Нечистым

Это клеймо Ксеноса

Быть Гнусным

Это клеймо Ксеноса

Быть Презираемым

Это клеймо Ксеноса

Быть Оскорбительным

Это клеймо Ксеноса

Быть Преследуемым

Это клеймо Ксеноса

Быть Очищенным

Это судьба Ксеноса

Быть истребленными

Это судьба всех Ксеносов

– выдержка из *Третьей Книги Наставлений*

XII

ИЕРИХОН-СКИЙ РУБЕЖ

ПРОИСХОЖДЕНИЕ КАРАУЛА СМЕРТИ

•

ОРГАНИЗАЦИЯ КАРАУЛА СМЕРТИ

•

КСЕНОУГРОЗА

•

ОПЕРАЦИИ КАРАУЛА СМЕРТИ

Глава XII: Иерихонский рубеж

«Он был рождён в крови и во тьме, и туда же должен вернуться.»

– слова, произнесенные во время толкования императорского таро в начале Ахиллова крестового похода

Иерихонский рубеж – регион космоса, давно потерянный для человечества. Его поглотила тьма и жестокость, сюда проникли ксеносы и зараза Губительных сил. Расположенный близко к Восточной окраине район, известный как Иерихонский рубеж, в древние времена был частью Империума и оставался таким многие тысячелетия, после чего впал в эру изоляции, распада и зла. Одно чрезвычайно важное открытие изменило положение дел в регионе: варп-врата, которые соединяли два отдалённых края галактики. Сейчас Империум вновь мечтает вернуть Иерихонский рубеж, но повторное завоевание быстро захлебнулось кровью, а надежды сменились кошмарами.

Ахиллов крестовый поход – война за повторное объединение Рубежа с Империумом, ведущаяся на трёх фронтах. Это жестокое противостояние идёт с применением всех средств, доступных Империуму, и командующие поклялись завершить его во что бы то ни стало. Однако, несмотря на это, Поход может потерпеть неудачу. Империя Тау положила глаз на миры и ресурсы Рубежа и использует все силы для осуществления своего замысла. На мирах, давно заброшенных Империумом, правят рабы тёмных богов Хаоса, а в сердце Рубежа укрыты их богохульные владения, управляемые князьями демонов и владыками Хаоса, о которых никто не подозревал в начале похода, и где действуют законы Варпа, а не хрупкой реальности. Хуже того – из глубин дикого космоса появился Великий пожиратель – тираниды, которые поглотят всё, что находится на Иерихонском рубеже и не оставят ничего, кроме голых каменных шаров, разбросанных среди древних звезд.

Пока между крестоносцами и их многочисленными врагами бушует война, на Рубеже действует ещё одна, более древняя сила. Сила, наблюдавшая за этими мирами ещё до того, как их накрыла тьма. Караул Смерти – уникальное формирование Адептус Астартес, орден космических десантников, объединённых древними обетами и стоящих на страже против неумолимо надвигающейся великой тьмы. Бдительность Караула Смерти не ослабла даже тогда, когда Империум отвернулся от Иерихонского рубежа. Долгие тысячелетия эры Мрака они несли стражу в своей крепости и разбросанных по всему сектору станциях, иногда превращаясь в добычу, но чаще – оставаясь охотниками, тенью в тени. Среди забытых звёзд Рубежа воины Караула Смерти повергли и разбили множество врагов и предотвратили множество угроз Империуму Человечества, не дав им воплотиться в жизнь. Об этих операциях неизвестно даже другим магистрам Караула Смерти. Однако эти битвы оказались лишь прелюдией к тем сражениям, что разразятся, когда придет Судный день, и Караул встанет на свою последнюю стражу. Судьба Иерихонского рубежа висит на волоске – вмешательство Караула может оказать решающее влияние на Ахиллов поход и предопределить исход либо в худшую, либо в лучшую сторону.

До наступления Мрака

Хотя сейчас Иерихонский рубеж – открытая рана, из которой льются реки крови из-за лжи ложных богов и козней ксеносов, так было не всегда. Район космоса, известный сейчас как Иерихонский рубеж, был присоединён к Империуму Человечества во время Великого крестового похода, что вели Император и его легионы космического десанта десять тысячелетий назад. Хотя до наших времён дошли лишь некоторые подробности его открытия, доподлинно известно, что это была исключительно кровавая кампания, и последовавшая Ересь Гора и болезненные последствия гражданской войны опустошили сектор. В последующие тысячелетия дикие миры и владения ксеносов в Иерихоне были уничтожены, и сектор стал оплотом мощи и величия Империума, вырванный из холодной пустыни космоса и заселённый подданными могущественного и ширящегося Империума. Пепел и руины сменились мощными промышленными центрами, население процветало, и наряду с этим возросли важность и величие Иерихонского сектора. В секторе господствовал порядок, на смену ранам прошлого пришла добродетель и

уверенность в завтрашнем дне. Владения Бога-Императора простирались на сотни миров – от высоких обсидиановых пиков миров-ульев Веррона до сверкающих стеклянных храмов святого Элевсина. Хотя иногда случались войны и мелкие конфликты, подобно буре в неясную погоду, сектор Иерихон много тысячелетий оставался образцом порядка и могущества Империума до того, как совершенно внезапно все было утрачено, поглощено тьмой и омыто реками крови, а мир вернулся к тому, с чего начинал.

Эра Мрака

Во время эры Мрака, тьмы и анархии, охватившей Иерихонский сектор, все связи с Империумом были разорваны, и миры вновь погрузились в пучину дикого варварства. Эра возвестила конец великолепия и величия Иерихонского сектора, превратив его в район, отмеченный на картах Навис Нобилите, как Иерихонский рубеж – дьявольское место, лишённое света Империума. Эра Мрака не обрушилась на Иерихон в один миг. Напротив, она переходила из одного мира в другой, постепенно окутывая их тьмой.

В эпоху безвластия, неверия и тирании, известную как эра Отступничества, начался упадок. В этот период изоляции и гражданских войн, власть Империума в рубеже рушилась быстрее, чем во времена Ереси Гора. По неизвестным причинам связь между Империумом и Иерихоном становилась всё хуже и хуже. Астропатические сигналы стали нечёткими, корабли, путешествующие в сектор и обратно, пропадали в варп-штормах, как будто специально сосредоточенных на его границах. Торговые пути между сектором и могущественными мирами Ультрамара, что на юге галактики, были перерезаны огромной орочьей войной!, с которой не сталкивались уже целое тысячелетие. В суматохе идущих смут Иерихонский сектор был забыт и оставлен, а позже и вовсе исчез из поля зрения, и святая Терра не получала никаких вестей оттуда.

Разрозненные сведения, восстановленные столетиями позже, говорят о том, что по всему сектору растёкся всеобъемлющий ужас, отрезав его от Империума. Одну за другой, планеты, находящиеся под управлением столичного Веррона, поглотила тьма. Некоторые регионы, в том числе сам Веррон, погрязли в восстаниях. Другие, лишённые помощи извне, нападали на своих соседей, сжигаемые паранойей или честолюбием; их правители присягнули на верность Тёмным богам или поддались порокам. За одно поколение в Иерихоне воцарилась анархия и варварство. Когда военно-космический патруль сегментума был отозван на Кар Дуниаш для выполнения более важных обязанностей, он сообщил, что последние оплоты имперского порядка в Иерихонском секторе окружены хищной тьмой. Вскоре и эти очаги, брошенные и оставленные, пали, и сектор погрузился в длившуюся более пяти тысяч лет эру Мрака. Эти знаменательные события, трагедии и катастрофы, которые обрушились на миры, до сих пор неизвестны и неописаны. Только Караул Смерти обладает некоторыми сведениями о том, что происходило во времена эры Мрака, но, тем не менее, они мало документировались. Караул уже следил за гиблыми и затопленными тьмой краями, и его мало интересовала судьба горстки пропавших.

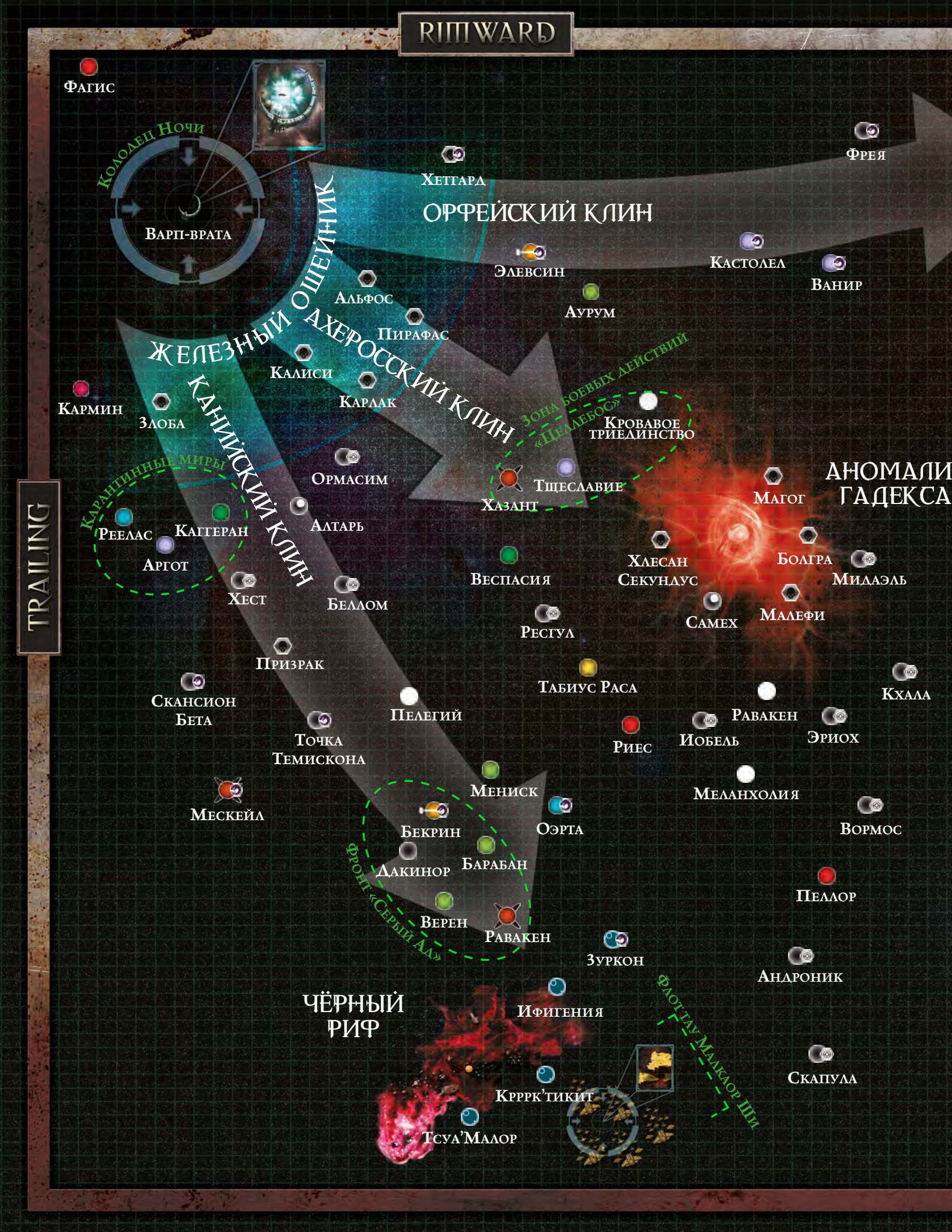
В течение тридцать седьмого тысячелетия верховные лорды Терры, при переписи владений человечества, известной как Третья Мизерикордия Империалис Мунди, провозгласили, что Иерихонский сектор с дюжиной других миров рядом с Восточной окраиной пребывают во тьме, и должны быть возвращены в его лоно. Пришедший в упадок регион был переименован в Иерихонский рубеж, вернувшись под своим именем и первородной сущностью. Варп-шторма и искажения во времени, изолировавшие Иерихонский рубеж с самого начала эры Мрака, всё ещё оставались существенными препятствиями. И хотя временами они прекращались, очерченные границы Империума всё ещё находились вдали от Рубежа. Путешествие в этот регион оставалось сложным и опасным. Мало кто, за исключением Караула Смерти и Инквизиции, мог проникнуть на Рубеж за последние четыре тысячи лет. Все изменилось, когда были открыты врата Варпа, соединяющие Иерихонский рубеж с сектором Каликсида; событие, позволившее силам крестового похода Империума вновь появиться в Иерихонском рубеже.

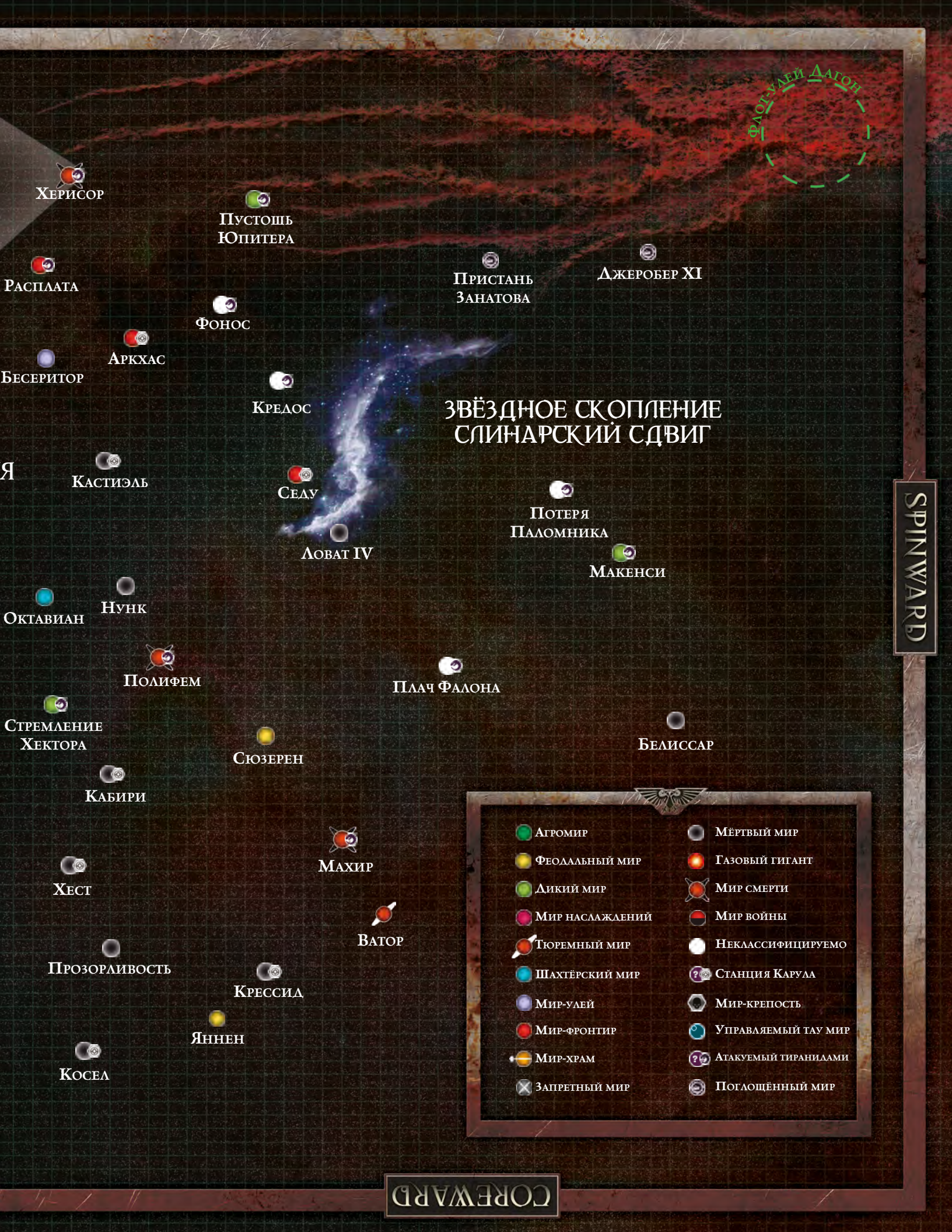
Использование Иерихонского рубежа

Эта глава представляет вашему вниманию описание Иерихонского рубежа, а также важных мест и событий, произошедших здесь. Эти сведения призваны обеспечить игрока готовой сюжетной подоплёкой и вариантами операций и кампаний, а также подготовить почву для дополнений и приключений. Иерихонский рубеж призван показать многоликий Империум на войне: его разносторонность, надменность, доблесть и слепоту.

Также здесь представлены враги, с которыми Империум ведёт войны, победа в которых не гарантирована никому. Также этот раздел рассказывает о Карауле Смерти, его традициях и обязанностях, отделяющих его от других сил Империума, действующих на Иерихонском рубеже.

Важно отметить, что игрок может как угодно использовать и изменять Иерихонский рубеж: создавайте собственные планеты и операции, меняйте всё, что пожелаете, убирайте показавшееся вам лишним, перелицовывайте на свой вкус. Это ваша игра и ваша вселенная. Держите болт-пистолет заряженным, будьте на страже и наслаждайтесь игрой.


RIMWARD
TRAILING
Фагис
Колодец Ночи
Варп-врата
Хетгард
Фрея
Орфейский клин
Элевсин
Кастолел
Ванир
Альфос
Аурум
Пирафас
Железный ошейник
Ахеросский клин
Канийский клин
Калиси
Кармин
Злоба
Кардак
Зона боевых действий «Пеллебос»
Кровавое триединство
Карантинные миры
Ормасим
Тщеславие
Хазант
Аномали Гадекса
Магог
Реелас
Каггеран
Алтарь
Аргот
Хлесан Секундус
Болгра
Мидаэль
Веспасия
Хест
Беллом
Самех
Малефи
Ресгул
Призрак
Табиус Раса
Кхала
Скансион Бета
Пелегий
Равакен
Точка Темискона
Риес
Иобель
Эриох
Меланхолия
Меник
Мескейл
Бекрин
Оэрта
Вормос
Дакинор
Барабан
Фронт «Серый Ад»
Пеллор
Верен
Равакен
Зуркон
Андроник
Чёрный риф
Ифигения
Флот Тау Малкадор Ши
Скапула
Крррк'тикит
Тсуа'Малор


Флот-улей Дагон
Херисор
Пустошь Юпитера
Расплата
Пристань Занатова
Джеробер XI
Фонос
Аркхас
Бесеритор
Кредос
Звёздное скопление Слинарский сдвиг
Кастиэль
Седу
Потеря Паломника
Ловат IV
Макенси
Октавиан
Нунк
Полифем
Плач Фалона
Стремление Хектора
Сюзерен
Белиссар
Кабири
Махир
Хест
Ватор
Прозорливость
Крессид
Яннен
Косел
Агромир
Феодальный мир
Дикий мир
Мир наслаждений
Тюремный мир
Шахтёрский мир
Мир-улей
Мир-фронтир
Мир-храм
Запретный мир
Мёртвый мир
Газовый гигант
Мир смерти
Мир войны
Неклассифицируемо
Станция Карула
Мир-крепость
Управляемый тау мир
Атакуемый тиранидами
Поглощённый мир
Spinward
Coreward

Варп-врата Иерихон-Пасть

«Там проклятые места, окутанные тьмой и залитые кровью. Они поглощают всё, что попадает к ним, однако путь туда кажется благоприятным и удачливым, таким образом неосторожность часто приводит к гибели»

– Тереза Синоф, вольный торговец

Иерихонские варп-врата соединяют потерянный имперский сектор Иерихон в сегментуме Ультима с неуправляемым варп-штормом в сегментуме Обскурус, который терзает пространство между сектором Каликсида и пространством Коронус. Происхождение врат остаётся необъяснимым, а их настоящая природа – одной из многих загадок, скрытых в этих краях. Обнаруженные Империумом в 755.M41 врата ещё работали, однако сколько времени они оставались открытыми – спорный вопрос. В Ордо Ксенос многие полагают, что врата, вероятно, бездействовали десять тысячелетий, до того, как какое-то неизвестное событие, произошедшее не ранее 397.M41, вновь пробудило их. Возможно это событие относится к так называемому «Году дремлющих глубин», периоду длительных и в большинстве случаев смертельных возмущений Варпа, затронувших пространство Коронус. Несомненно, что в то время в Иерихонском секторе, где существовали проложенные варп-маршруты, проходящие через его пространство, о существовании врат ничего не было известно.

Варп-врата – это двусторонние «каналы» между удалёнными звёздными пространствами, проходящие через Эмпиреи. За редким исключением, эти каналы известны Империуму, они не одинаковы по своей природе, виду и протяженности. Возможно, что раскинувшаяся «сеть» таких врат является легендарной Паутиной элдар, системой порталов, связывавших древние владения этих ксеносов, хотя сейчас их число сильно уменьшилось, а после падения могущества элдар, над Паутиной нависла угроза уничтожения. Другие варп-врата кажутся даже старше тех, что были созданы во времена расцвета элдар, и принадлежат существам и расам, настолько древним, что упоминание о них можно встретить только в мифах о временах царствия богов. Иерихонские варп-врата, согласно оценке ксеноэрудитов, относятся ко второй категории.

Обе «стороны» варп-врат одинаковы – это громадные, несимметричные порталы в форме полумесяца, что неподвижно висят в просторах межзвёздного пространства, яростно сопротивляясь силам извне. Внешне врата кажутся высеченными из тёмного камня с геометрическими элементами из тёмно-золотого металла, затенённого перламутром. Их едва заметное мерцание покажется человеку миражом из мечты. Эта оптическая иллюзия порождена длительными и парадоксальными гравитационными и электромагнитными эффектами, встречающимися вблизи врат, и факт того, что врата целиком окутаны мощным пространственным эффектом сдвига, не отличающегося по своей природе от пустотных щитов имперских звёздных кораблей (хотя во много раз мощнее по притяжению).

Любая твёрдая частица, проходящая через полумесяц врат, что охватывают расстояние в более чем сотни километров, исчезает во тьме и перебрасывается на другую сторону врат, где «выплёвывается» из них, уже в другой части галактики. Если подбирать грамотный термин для этого, то лучше всего подойдет «люк в Варпе». Время, затрачиваемое на перемещение, ничтожно мало, не более нескольких секунд в холодном чёрном пространстве, охватывающим расстояние, которое корабль, при обычном проходе через Варп, может преодолеть за несколько лет, если бы такое путешествие вообще было возможно. Перемещение небезопасно, хотя для него не нужен варп-двигатель или поле Геллера. При переходе через врата попадаешь в турбулентный поток. Как вскоре выяснилось, суда со слабой обшивкой, проходя через Врата, получали сильные повреждения или разваливались надвое из-за давления при перемещении, таким образом, только боевые корабли и хорошо укрепленные суда могут использовать Врата.

Существование варп-врат Иерихон-Пасть не только загадка и благоприятная возможность, но потенциальная угроза Империуму, что прекрасно сознаёт верховное руководство Империума. Врата существуют, они открыты, поэтому с ними надо что-то делать. Дело осложнилось тем, что Империум посчитал невозможным контролировать работу варп-врат и решил уничтожить одну из их конструкций; сомнительное решение, для выполнения которого понадобится сила, соизмеримая с огневой мощью целого флота. Это послужило основной причиной начала Ахиллова крестового похода, который может предпринять пойти и на такие радикальные меры, если его миссия провалится.

Колодец Ночи

«Величайший дар, которым наделено человечество – неспособность осознать своё место во вселенной – жалкая часть сущности, потерянной в нескончаемом море разрушающей тьмы – подарок без которого целые виды перерезали бы себе глотки при рождении»

– архиеретик Элак Сарда

Колодец Ночи – имя первого имперского корабля-зонда, прошедшего через варп-врата со стороны Пасти в звёздную мертвую зону на другой стороне врат. Необъятная полоса холодного небытия, пустота звёзд и миров, их равнины, потревоженные лишь невидимыми клубами пыли, твёрдые частицы которых могут прорезать корпус брони не хуже ракетного залпа, и смертельные нуль-энергетические рифы оставляют корабль в тяжёлом состоянии, беспомощно плывущем в безжалостном холодном пространстве. В сердце убивающей тьмы кажущиеся статичными и неподвижными парят Иерихонские варп-врата.

С мига открытия врат Империум пытался основать рядом с ними постоянную базу. Раз за разом такие попытки терпели неудачу – виной тому были опасности, исходящие от самого «Колодца Ночи», и редкие, но смертоносные гравитационные искажения и энергетические волн, испускаемые вратами. Теперь вблизи врат стоит одна пустотная станция и крупный корабль (не меньше крейсера) Адептус Механикус, что наблюдает за вратами и служит узлом связи. Хотя такой «дежурный» крейсер должен нести десятимесячную вахту, в кругах Имперского Флота ходят слухи, что ни один корабль, в течение последней декады, не продержался более семи месяцев, после чего его отсылали ремонтировать повреждённый корпус. Орбитальные сооружения над миром-кузницей Станок-Хет в Каликсиде сейчас используются именно для ремонта кораблей.

Достаточно сказать, что пройдя через варп-врата, корабли обычно запускают варп-двигатели и отправляются в обычный путь – мало кто подолгу задерживается в «Колодце Ночи»

История Иерихонского рубежа

”Мы есть Империум, и мы – рабы нашего прошлого. Наше будущее в плену легенд и утраченных воспоминаний. Это наша сила, наше проклятие и наша судьба. Не спрашивайте меня о будущем, лучше спросите о судьбе, описанной мёртвыми”

– Йорен Кипрай, кардинал Веррона, умер мученической смертью в 245.M36

Этот документ – краткая хронология важных событий, имеющих прямое отношение к истории Иерихонского рубежа, как глобальных, так и касающихся только Караула Смерти, без устали наблюдающего за ним. Караул Смерти был там во время многочисленных переворотов и вторжений. Он был там, когда рушились столпы могущества Империума и возвращались древние враги. Во время завоеваний Ахиллова крестового похода и опустошения, учиненного флотом-ульем «Дагон», Караул Смерти был там.

Ранняя история Иерихонского рубежа

[Все последующие даты взяты из малодоступных источников.]

Приблизительно M30. Великий крестовый поход

Космическое пространство, названное позже Иерихонским рубежом, было завоевано во время Великого крестового похода преимущественно флотами Ультрадесанта и Повелителей Ночи. До прибытия сил Империума регион был слабо заселён, но имел множество пригодных для жизни и богатых ресурсами миров, благодаря чему быстро стал целью имперской колонизации и дальнейшей экспансии. Множество малых ксенорас было уничтожено в кровавых войнах, призванных привести Рубеж под руку Империума. Было захвачено сто тридцать два мира. Оправданием столь жестоких мер было яростное сопротивление, оказанное

Иерихонский рубеж, сектор Каликсида и пространство Коронус

Иерихонский рубеж связан древними чужеземными варп-вратами с двумя регионами космоса, расположенными на другом краю галактики.

Сектор Каликсида – провинция Империума, граничащая со Звёздами Гало в сегментуме Обскурус. Этот молодой сектор, завоёванный во время крестового похода, что гремел в последние несколько тысячелетий, не затронут масштабными войнами, разрушившими Иерихонский рубеж. Однако мир в Каликсиде – фальшивая оболочка, под которой скрываются самые ужасные тайные заговоры и ереси. Терзаемый чудовищной аномалией под названием Звезда-Тиран и связанный с судьбой, предначертанной кровавыми пророчествами, сектор слепо движется навстречу будущему.

Отделенное от Каликсиды скоплением варп-штормов, известным как «Пасть», лежит пространство Коронус. Это неисследованный регион Звёзд Гало, место скопления потерянных планет, чужацких секретов и вольных торговцев, которые покоряют их во имя Бога-Императора человечества. Скрытая между Каликсидой и Коронусом конечная точка варп-врат соединяет оба региона с Иерихонским рубежом. Эти три места связаны настолько крепко, что судьба одного из них коснётся всех остальных.

Более подробную информацию о секторе Каликсида можно найти в **«Базовой книге правил Dark Heresy»** и дополнениях к ней, а по пространству Коронус – в **«Базовой книге правил Rogue Trader»** и в дополнениях к ней.

небольшой орочьей империей на дальней границе, а также остатками высокоразвитой, вероятно, очень древней, негуманоидной ксенорасы, в некоторых источниках именуемой «гханатаар», которая господствовала на границе рубежа и всей Восточной окраине.* Из-за этого конфликта множество миров стали непригодными для жизни, что повлияло на всю историю сектора Иерихон.

* В Церкви эпох на Макрагге, родном мире Ультрадесанта, среди тысяч святынь хранится барельеф, на котором выгравированы имена двух тысяч тридцати трех павших боевых братьев, погибших в войне против «Гхан'ат Харка». Как предполагают, он посвящен той великой войне, однако других записей найдено не было.

M31

Ересь Гора

Грязные интриги Хаоса и печально известное предательство магистра войны практически уничтожили Империум в великой гражданской войне, которая разорвала владения Человечества на части и обратила половину легионов космодесанта против своего Императора. Хотя предатели и потерпели поражение в Осаде Терры, Император был тяжело ранен и взошёл на Золотой трон. Последующее тысячелетие стало временем великой тьмы и кровопролития, но в итоге в Империуме восстановилось некое подобие порядка. Сохранившие верность легионы космодесантников разделены на более мелкие ордены, чтобы Империум больше никогда не смогло потрясти такое восстание, на какое способен легион астартес.

НАЧАЛО M32

Основание: после двенадцативековой смуты и рек крови, власть Империума над Рубежом была окончательно восстановлена, и в великом «Империум Универсалис» он снова именуется «сектором Иерихон». Столицей сектора становится мир-улей Веррон, который некогда служил перевалочной базой крестового похода и сохранил своё значение в предшествующих веках. Примерно в это же время, несколько веков спустя, мир-храм Элевсин обретает широкую известность благодаря рождённому здесь святому – как гласят легенды, планета была благословена прикосновением самого Императора.

Возрождение сектора прошло не совсем гладко: пришлось начать военный поход против странных ксеносов, охотящихся среди звёзд южного региона, вблизи системы Оэрта. Угроза была обезврежена и [ограниченный доступ], один из базирующихся на флоте орденов космодесанта, который принимал участие в кампании, потребовал себе в распоряжение дикий мир [ограниченный доступ], обязуясь охранять сектор Иерихон.

M32-M35

Золотая эпоха сектора

С точки зрения Империума Иерихон был лишь одним из множества секторов, процветающих во время эпохи возрождения былой мощи и прошлых достижений, ибо практически все имперские миры в то время восставали из пепла и во имя Человечества осваивали некогда чужацкие миры. Сектор Иерихон, бывший когда-то всего лишь холодным безжизненным космическим пространством, становится оплотом и образцом имперской цивилизации и величия, численность населения которого почти мгновенно выросла до сотни миллиардов. Сектор со всеми забытым

Эти записи извлечены из инфостанков Мегерана, дремлющих в крепости Караула Эрибх, уровень безопасности «гелиотроп-сигма: доступно для всех боевых братьев Караула Смерти». Дальнейший допуск и документы будут открыты только по приказу командора Мордигаэля.

Эти записи содержали ряд важных данных, стёртых при загадочных обстоятельствах. Некоторые шифры содержат личные коды лорда-инквизитора, которого я считала погибшим. Надо полагать, это Иррод. Что за игру он затеял?
— Квист

кровавым прошлым становится центром промышленности и торговли, который настолько прославился преданностью и благочестием, что на Святой Терре его называют «жемчужиной» владений Человека. Произведённые в секторе товары пользуются спросом даже в таких регионах, как благословенный Ультрамар и далекий Эспандор.

В последующие тысячелетия могущество Империума то прибывает, то убывает, однако Иерихон остаётся по-прежнему сильным и продолжает процветать, несмотря на превратности войны, вторжения и незначительные бедствия. Тем не менее начало тридцать пятого тысячелетия предвещает сектору мрачную судьбу, и тогда же Караул Смерти впервые оставляет след в известной истории Иерихонского пролива.

401.M34-975.M35

Междуцарствие Новой Терры

Гражданская война разделила Империум на несколько частей, подчинённых разным имперским управителям. Битвы гремели столетиями, за ними последовала разруха, и Иерихон (довольно удалённый от зон боевых действий, благодаря чему конфликт не коснулся его напрямую) был активным сторонником терранских верноподданных, поставив им огромное количество живой силы и прочих ресурсов, необходимых для войны. Сектору становится все сложнее сохранять уровень поставок, что приводит к первым повсеместным нехваткам и беспорядкам.

267.M35

Первый мученик: первая открытая этому уровню доступа запись в крепости Эриох: магистр Караула и капитан Имперских Кулаков Бальтазар Хо'Тсан погиб в операции в Слинарском сдвиге. Враг и вовлеченные в конфликт силы не указаны.

566.M35

Незримая смерть: орден [ограниченный доступ] объявлен Экскомуникат Трайторис за тяжкие преступления против Империума. Инквизиторским эдиктом их имущество объявлено запретным, а они сами подлежат немедленной казни. Дикий мир [ограниченный доступ] помещён под наблюдение Караула Смерти Эриоха и впоследствии подвергнут Экстерминатусу, а также стёрт со всех карт и вычеркнут из списков сектора.

990.M35

Сожжение Белого дворца: ликвидационные команды Караула направлены на Ванир, чтобы провести хирургически точную атаку против имперского губернатора и его администрации. Ликвидационные команды зачищают губернаторский дворец, а затем подрывают заложенные адские заряды, которые превращают его и всю местность на семь квадратных километров вокруг в шлак и золу. Это событие оставляет неизгладимый след в истории Ванира, которое местное население помнит как миф «О гневе чёрных ангелов». Эта легенда переживет даже последующий крах цивилизации на планете и дойдёт до наших дней.

M36-M37

Падение

Падение сектора Иерихон было быстрым перед тем, как тьма поглотила и уничтожила надежду и рассудок, было сделано немало записей.

Приблизительно 100-600.M36

Эра Отступничества: верховный лорд Гог Вандир железной хваткой держит Империум, установив ужасную тиранию, которая стала известна как Кровавое правление, положив тем самым начало Эре Отступничества – самому мрачному периоду смут и внутренних войн в Империуме со времен Великой Ереси. Сплетя целую паутину власти и могущества, Вандир назначает верных ему управителей на стратегически важные или просто богатые имперские сектора, таким образом получив полный контроль над ними. В скором времени Иерихон тоже оказывается под его пристальным вниманием, и при непосредственном участии верховных лордов управление сектором передается леди Кастагар Мурелле, а так же архикардиналу Удо Астеру, которые становятся светским и духовным обер-губернаторами соответственно. Все иерархи и имперские управители обязаны подчиниться новым владыкам, чей авторитет опирался на эскадры Имперского Флота и десятки тысяч штурмовиков Фратерис Темплар. Застигнув Иерихон врасплох неожиданным поворотом событий и формальной законностью этих изменений, подконтрольные

Вандиру марионетки становятся неоспоримыми владыками сектора, незначительное сопротивление быстро подавляется, и Иерихон захлёстывает волна невиданных прежде ужасов, кровавая эпоха тирании и угнетений. Обер-губернаторы быстро заслужили дурную славу за бессердечие и стремительность, с которой они увеличивали личное богатство и власть.

Караул Смерти сектора, действующий в тайне на подконтрольной лакеям Вандира территории, следовал своей обычной, практикующейся тысячелетиями политике невмешательства в постоянно ухудшающиеся внутренние дела Империума, если они, конечно, не оказывались в его сфере полномочий. Тем не менее магистр Караула отдал приказ, согласно которому все его подчиненные должны тщательно сохранять секретность Караула Смерти и не терпеть чужого вмешательства. Корабли Фратерис Темплар или любого другого флота, подходившие слишком близко к владениям Караула и пытающиеся вмешаться в его дела, тихо и искусно отвлекались или уничтожались, ибо главное правило Караула Смерти – никто не должен знать о Карауле Смерти.

245.M36

Голос истины: кардинал Веррона Йорен Кипрай выступает с публичной речью против «низменных грехов и невоздержанности» архикардинала Астера и вскоре Фратерис Темплар тайно берут бунтовщика под стражу. Его базилику разграбили и опустошили, а священнослужителей убили или пленили. Самого же Кипрая после нескольких месяцев пыток заклеймят как еретика и в качестве развлечения на празднике в честь годовщины назначения обер-губернаторов разорвут на части шакалы-костоеды. Позже Себастьян Тор причислит мученика к лику блаженных.

257-262.M36

Отрава вызревает: по мере того как растет ненасытный аппетит обер-губернаторов, вооружённые восстания и движение сопротивления всё больше и больше охватывают сектор Иерихон. Хотя большинство бунтов быстро и жестоко подавляют, сопутствующий урон обширен, производственные мощности сектора падают, это приводит к увеличению дефицита, который в свою очередь невозможно восполнить, что создает замкнутый круг всё новых репрессий и восстаний.

Одолеваемые паранойей обер-губернаторы проводят чистки против тех, кто, как они подозревают, теоретически может помешать им продолжать грабить богачей и аристократов сектора. Помимо всего этого, по приказу обер-губернатора Мурелы все корабли и владения временно отсутствующего в секторе свободного капитана Мордехая Хаарлока, в том числе находящиеся и за пределами Иерихона, подлежат конфискации по его возвращении. Протестуя, Хаарлок оказывает сопротивление при аресте и убивает всех, кто пытается задержать его. На единственном корабле, под названием «Копьё судьбы», он направляется в Слинарский сдвиг, поклявшись отомстить.

263.M36

Повелитель молний: после активации одной из ячеек хранилища «Омега», где хранилось сломанное древнее копьё из неизвестного материала, ликвидационная команда летит на феодальный мир Сюзерен, который, как было установлено, захватила жестокая ксеносущность, ставшая для дикарей ложным мессией. Призрачное существо питалось жизненными силами тысяч принесенных ему в жертву и почиталось армией беспощадных воинов. Единственный выживший боевой брат вернулся в Эриох с расколотым кристаллическим сердцем Повелителя грома.

263-270.M36

Война Хаарлока: вескими словами и угрозами Мордехай Хаарлок убеждает скитающийся флот каперов, беглых торговцев и недовольных капитанов присоединиться к нему в войне против обер-губернаторов и их приспешников. Они начинают партизанскую войну, устраивая засады и молниеносно атакуя транспорты с десятиной, нападая на одинокие корабли Фратерис Темплар и форпосты, а также перевозя контрабандное оружие и священников, восставших против правления Вандира и ведущих сопротивление в Иерихонском рубеже и соседних регионах.

Хаарлок, как глава шпионской сети и предводитель корсаров, продемонстрировал невероятные способности в войне такого рода. По мере того как дурная слава распространяется о нем, Мордехай становится известен как Паучий лорд, человек, чья паутина объединяет бесчисленные террористические ячейки, шпионов, агентов и корсаров. Его гербом становится золотой паук, вцепившийся в Имперского Орла – символ надежды для угнетенных обер-губернаторами и знак ужаса для их вассалов.

266.M36

Хаарлок и Эриох: в хрониках крепости Эриох есть запись о прибытии «Копья судьбы» в систему Эриох. Не ведая, где он оказался, Мордехай стал продвигаться вглубь системы, был быстро окружён и взят на прицел Караулом Смерти. Вынужденный заглушить двигатели, Мордехай вместе с ближайшими соратниками был помещен в крепость под охрану ликвидационных команд.

Три дня спустя Хаарлок и его корабль были отпущены на свободу. Он никогда не рассказывал о том, что произошло за это временя, и более не возвращался в систему Эриох.

268.M36

Тёмное падение: огромный, размером с город, корабль неизвестного происхождения на огромной скорости вышел из Варпа в системе Андроник и разбился о вторую луну мира, Андроник Прим, тем самым разрушив её. Обломки дождём посыпались на поверхность планеты, затмевая солнце и погребая леса под пластами мусора. Всё живое на Андроник Прим погибло за несколько дней.

273.M36

Перебежчик: восстание против Правления Крови охватило Империум подобно лесному пожару, и в других секторах священная Конфедерация Света Себастьяна Тора начала неуклонно подрывать влияние Вандира. Спасаясь от клинка убийцы за свою симпатию к Тору, флаг-капитан крейсера «Мощь Терры» Дюрек встречается с Хаарлоком и соглашается присоединиться к нему. Таким образом, он становится его связующим звеном с линейным флотом Иерихона и Конфедерацией Света.

273.M36

Движение во мраке: нечто чужое зашевелилось среди холода и тьмы, окутывающих поверхность Андроник Прим, и Караул Смерти вынужден дать ответ на эту угрозу. Ликвидационные команды высадились на изуродованную поверхность и отметили цели для орбитальных обстрелов. После атаки в нестабильном астроидном поясе была установлена станция Караула, охраняющая низкую орбиту планеты.

275.M36

Гнев Караула: благодаря своим связям с Навис Нобилите, правительница сектора леди Мурелла узнала о существовании станций Караула Смерти. Неспособная подчинить их, она тем не менее испугалась, что станции могут представлять угрозу её правлению, и отдала приказ о штурме. Ни одно войско, посланное занять станции, так и не вернулось обратно. Применение силы вынудило Караул Смерти, ради защиты станций и исполнения священного долга, раскрыть всю свою мощь, не предназначенную для междоусобиц с каким-то тираном-самодуром. Обер-губернатор слишком поздно осознала всю бессмысленность развязанной против астартес войны и критически ослабила свое влияние, а лучшие её воины и корабли уже были уничтожены в битвах.

277.M36

Низвержение обер-губернаторов: свободный капитан Мордехай Хаарлок возглавляет флот восставших во время стремительной атаки на Веррон, с помощью диверсий блокировав оставшиеся в секторе корабли Фратерис Темплар на Элевсине. Флот успешно прорывает системы обороны мира. Мордехай, сопровождаемый неизвестными отрядами отборных воинов, казнит Муреллу за «предательство идеалов и духа Империума Человека». Тем временем архикардинал пытается бежать, но попадается в руки разъярённой толпе.

395.M36

Последствия: после смерти Вандира и окончания Правления Крови Себастьян Тор жалует свободному капитану Мордехаю Хаарлоку торговый патент. Патент – великий указ, врученный ему, всем его наследникам и преемникам до конца всего сущего. Формально это был первая грамота такого рода, выданная после восстановления порядка в Империуме, всё ещё страдающего от ереси, войн и разобщенности. Предположительно, такая честь была оказана Хаарлоку в знак признания его заслуг в борьбе против войск Гога Вандира, но некоторые источники указывают на то, что Мордехай хотел взять бразды правления сектором в свои руки, торговый патент стал способом вежливого изгнания его за пределы Империума (ведь Хаарлок был, пожалуй, слишком опасным и находчивым для того, чтобы стать надёжным губернатором, а раз войны Отступничества окончились, то и пользы его авантюризм уже принести не мог).

Почти век спустя (395.M36) Мордехай Хаарлок примеряет на себя мантию вольного торговца и покидает пределы Империума, вместе со своим флотом. Связывало ли его ещё что-то с Иерихоном – неведомо до сих пор. Тем не менее по какому-то тёмному совпадению обнаружена его тесная связь с последующим основанием Каликсиды – региона, который неразрывно связан с будущим Иерихонского рубежа – и это до сих пор тревожит умы Инквизиции.

414.M36

Шторм: корабль, на борту которого находился лорд Масимат Хеликос, назначенный правителем Иерихона, пропадает во время жестокого варп-шторма, ознаменовав тем самым начало самых смутных времён в истории сектора. Астропатическая связь становится столь ненадёжной, что сообщение об исчезновении официального правителя сектора доходит до места назначения только через пять лет.

Тогда же варп-штормы на окраинах региона учащаются и ужесточаются, до минимума ограничивая сообщение с Империумом и сводя на нет любые попытки по восстановлению и объединению после окончания Правления Крови. Даже Караул Смерти вынужден экономить, оставшись почти отрезаным от какого бы то ни было свободного доступа к подкреплениям и пополнению запасов, хотя его ресурсов и кораблей хватало для поддержания собственной секретности.

M37-M41

Эра Мрака

Тьма и разложение опускаются на сектор. С этого времени его исторические архивы представляют собой не более чем разрозненные отрывки документов, и только неустанное бдение Караула Смерти поддерживает некое подобие имперского присутствия в регионе.

889.M36

Конец: бесконечные войны и бедствия продолжают терзать Империум. Сектор Иерихон, полностью лишённый контактов с внешним миром и отгороженный от возможного появления случайных дальних патрулей линейного флота Ультима и отдельных разведывательных кораблей, а также межсекторной торговли, вынужден самостоятельно бороться за свое существование. Отрезанные и изолированные миры постепенно сдаются под натиском ужаса, духовного разложения и войны, пока, наконец, в конце 889.M36 имперские власти одним росчерком автопера не прекращают существование сектора Иерихон как единого целого. Область пространства, которую он занимал, вновь именуется Иерихонским рубежом.

380-407.M37

Шайка Звездобойцы: орксарский флот из более чем сотни кораблей опустошает северную часть Иерихонского рубежа, атаковав и разорив Кастобель, Аурум и Альфос. Кодиций Киатайно становится вдохновителем плана по подрыву орочьих сил, и прежде чем они смогли укрепиться, успешно уничтожает вожаков и их возможных преемников, вынуждая орков тем самым вести жестокие схватки за власть. Эти действия нейтрализуют орочью угрозу.

651.M37

Чёрный щит: брат Караула Смерти, не носящий орденских знаков отличия, прибывает в крепость Караула Эриох. Хэйл, как он себя называет – единственный обитатель скоростного ударного корабля «Беспокойный ангел». Хэйл утверждает, что ему стало известно местонахождение останков 4-й роты Чёрных Консулов, без вести пропавшей многие тысячелетия назад, и просит у братьев Эриоха помощи в ее поисках. После созыва палаты Бдения ликвидационная команда присоединяется к Хэйлу на борту «Беспокойного ангела», который приводит её к огромному космическому скитальцу, дрейфующему в мёртвом пространстве на самой окраине системы Фаэгис. Ликвидационная команда берёт корабль на абордаж и, прорвавшись через десятки варп-гулей и других отвратительных созданий, успешно возвращает знамя 4-ой роты, а также другие реликвии. Несколько десятилетий спустя, когда корабль-конвейер из Эриоха, наконец, добирается до родного мира Чёрных Консулов, они, в знак благодарности обновляют свою клятву Караулу и обязуются предоставлять в три раза больше боевых братьев, чем ранее.

920.M37

Пауки Матараса: Караул Смерти проводит Экстерминатус Матараса IV, дабы предотвратить дальнейшее заражение соседних миров ужасающим ксеновидом паразитов-кожеплетов хадров. Хадры обитают преимущественно на юго-западной границе сегментума Темпестус, и то, как они оказались на Матарасе IV – тайна, всё ещё остающаяся нераскрытой.

111.M38

Кошмарные повелители: феодальный мир Яннен захвачен поработителями. Восемьдесят братьев Караула и два дредноута должны были уничтожить агрессоров. Назад вернулись только одиннадцать боевых братьев, оба обитателя саркофагов были убиты, а сами дредноуты возвращены в ожидании новых погребенных.

249.M40

Долгая ночь на Верроне: мир-улей Веррон, некогда бывший сияющей звездой имперского величия и средоточием мощи сектора, поддаётся натиску веков постепенного разложения. Последние связывающие с цивилизацией нити рушатся, словно проржавевшие столпы, на которых держатся его мерцающие шпили, и окончательно гибнет. Нечестивые культы, ведьмы и отродья, которых сдерживали

только многочисленные самопожертвования последних защитников Веррона, набирают силу, и в конце концов настаёт их время. Свет угас и пришли порождения долгой ночи: голод, безвластие и ожившие ночные кошмары.

325.M40

Еретехи Самеха: Флот эксплораторов-механикус держит курс сквозь варп-штормы в Иерихонский рубеж, дабы восстановить связь с миром-кузней Самех. Корабли, вышедшие на низкую орбиту, обстреляны системами обороны, которые опоясывают планету. Культ Механикус приговорил отступников мира-кузни к смерти, однако приговор ещё не приведён в исполнение.

360.M40

Нашествие хищников: модифицированная «боевая сфера», принадлежащая хищным ксеносам-наёмникам, известным как крууты, вторгается в Иерихонский рубеж и нападает на миры Чёрного рифа. Охотящиеся и преследующие её корабли Караула Смерти, а также неоднократные рейды ликвидационных команд серьёзно повреждают «сферу», однако ей удается скрыться, покинув регион.

656.M40

Ярость ада: рождается аномалия Гадекса, поглотив мир-улей Веррон. Считается, что она возникла после кровавых ритуалов, проведенных верронскими нечестивцами. По всему Иерихону сгорают латентные псайкеры, а демоны шествуют по земле пульсирующей волной нечестивой мощи благодаря локализованным зонам варп-пространства. Сохранившие рассудок псайкеры стали короткоживущими и кровожадными полубогами, чьи жертвы исчисляются тысячами, которые подталкивают те немногие миры, сохранившие остатки цивилизации, к краю бездны. В крепости Караула Эриох около трети астропатического хора умирает, исходя кровавыми слезами. Хранилище «Омега» открывается, и голопроектор в нём показывает образ маски в виде золотого человеческого черепа.

175.M41

Пятнадцать на Мидаэле: скоростной ударный корабль Караула Смерти «Пример пламени» атакован и вынужден отступить перед значительно превосходящим его по силе неизвестным военным кораблем архаичного типа. Используя адскую мощь, корабль преследует «Пример пламени» до Мидаэля, выводит из строя в ходе перестрелки и берёт на абордаж. Добравшись до станции Караула на поверхности планеты, пятнадцать выживших боевых братьев приносят смертные клятвы и готовятся к последней обороне в бронированной башне станции. Они держались семнадцать дней против роты облачённых в красные доспехи и увешанных знаками Тёмных богов космодесантников Хаоса. Помощь, прибывшая слишком поздно, находит станцию Караула разграбленной, но вполне подлежащей ремонту. Тела и доспехи пятнадцати защитников так и не были найдены.

397.M41

Год дремлющих глубин: период спокойствия, когда не наблюдалось мощных и смертельных, возмущений Варпа, оказывающих влияние на пространство Коронус в сегментуме Обскурус. Одновременно с этим варп-штормы вокруг Иерихонского рубежа стихают, но не исчезают до конца. На мёртвом мире Белиссар караульные обнаруживают обломки «Железного обета», корабля, принадлежащего незначительной династии вольных торговцев Унурделей, незначительной династии вольных торговцев. Этот корабль погиб год назад в пространстве Коронус.

Примерно 400.M41

Вторжение в Чёрный риф: в этот период (точная дата неизвестна) агрессивная экспансионистская раса ксеносов, известных как тау, начала широкомасштабную колонизацию, вторгнувшись в Чёрный риф в Ближней границе Иерихонского рубежа. Защищённые от немедленного обнаружения варп-штормами и звёздными аномалиями, флоты тау быстро закрепились на нескольких планетах, а затем поработили множество человеческих миров.

715.M41

Посетители: два инквизитора, обладающие полноправными полномочиями и кодами доступа, неожиданно прибывают в крепость Караула Эриох. Одна из них представилась Камиллой Нойзис, а другой, скрывавший свое лицо под маской из потускневшего серебра – Калебом. Вместо того, чтобы дать какие-либо пояснения о том, как они узнали местоположение крепости, инквизиторы попросту заявили, что время пришло. Их прибытие совпадает с открытием одной из ячеек хранилища «Омега». В ней хранится хронограф, датируемый Тёмной эрой технологий, который ведёт обратный отсчёт времени с абсолютной точностью. Палата Бдения совещается тринадцать дней и ночей подряд. Инквизиторы, забрав с собой все записи этих переговоров, улетают.

755.M41

Открытие варп-врат: фрегат имперского флота «Копьё Тарсуса» обнаружил врата, расположенные в огромном варп-шторме на окраинах Каликсиды. Обнаружив, что нечто создает штиль, навигатор выводит «Копьё Тарсуса» из Варпа. В центре этого уголка эфирного спокойствия находятся огромные варп-врата нечеловеческого происхождения. Они оказываются действующими и немедленно привлекают к себе внимание Ордо Ксенос, Караула Смерти и эрудитов из Адептус Механикус, специализирующихся на изучении редких и тайных механизмов. Предварительные исследования показывают (и это становится немалым сюрпризом), что врата образуют устойчивый варп-канал, что ведёт в безжизненное пространство на окраине Иерихонского рубежа на другом конце Империума.

756.M41

Сбор во время Вознесения: в канун праздника Вознесения Императора четыре инквизитора и двести братьев Караула прибывают в Эриох. Все они утверждают, что получили зашифрованное сообщение, в котором прозвучал призыв явиться в крепость Караула. Источник этого сигнала установить не удалось. В первые дни после праздника Вознесения крепость становится рассадником взаимного недоверия и загадочных убийств, а меняющий облик неизвестный убийца бродит по коридорам и хранилищам крепости. Убийца захвачен и уничтожен в ходе семнадцатичасового преследования, расправившись за это время с двумя инквизиторами, девятью аколитами и двадцатью тремя космодесантниками [другие сведения засекречены].

M41 – НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ

Эра Войны

777.M41-НАСТОЯЩИЕ ДНИ.M41

Ахиллов крестовый поход: после того, как были найдены устойчивые варп-врата, появилась возможность начать крестовый поход на Иерихонский рубеж, дабы вернуть этот некогда великий регион в лоно Империума и тем самым быстро завоевать благосклонность верховных лордов Терры. План этой уникальной военной кампании подготовлен лордом-милитантом Ахиллом, и под его командованием собралась Имперская Гвардия, Адептус Астартес и Адепта Сороритас, а также огромное количество кораблей Имперского флота, готовых исполнить волю Империума. Верховные лорды, помня о существовании врат, а также о возможностях и опасностях, связанных с ними, решают, что поход, при активной помощи владык Каликсиды и Департамента Мунитурум, должен начаться из промежуточной точки вдалеке от территории, которую планируется завоевать.

Крестовый поход окажется кровавой мясорубкой, преисполненный поворотами судьбы и столкновениями с неожиданными и кошмарными врагами.

Что же касается лорда-милитанта, то он не дожил до окончания даже первого десятилетия похода.

786.M41

Павший вождь: лорд-милитант Ахилл погибает во время катастрофического сбоя в работе поля Геллера своего флагмана, «Прокламации гнева». Пост лорда-милитанта и командование крестовым походом в Иерихонском проливе переходит к Соломону Тетрарху.

Совет пепла: лорд-милитант Тетрарх созывает весь высший командный состав в мир-крепость Альфос. Также присутствуют старшие члены многих орденов Адептус Астартес, участвовавших в крестовом походе, а также члены Экклезиархии, Механикус и Инквизиции. Собрание представляет собой большой военный совет, в начале которого пятьдесят старших офицеров, ранее находившихся в фаворе у покойного лорда-милитанта, отстраняются от командования или переводятся на более младшие должности. Из новых советников и офицерской элиты формируется новый совет, который начинает кардинальную реорганизацию сил и стратегии крестового похода.

Фронт «Серый ад»: в подконтрольные септу Велк'ан территории в регионе Черного рифа выдвигается Канийский клин похода. У Чёрного рифа посланные ещё прежним лордом-милитантом армии образовали так называемый фронт «Серый ад» и ведут войну против хорошо подготовленных и опытных войск чужаков. Битвы в данном регионе особенно ожесточенны. Лорд-коммандер Эбонгрейв, командующий клином, быстро приобрел репутацию человека, использующего жестокую и нестандартную тактику.

786.M41

Противостояние волнам ада: Ахеросский клин похода ведет наступление в центр Иерихонского рубежа, где должен сразиться с поклонниками Хаоса и их нечестивыми союзниками и отвоевать центральные миры бывшего сектора Иерихон. Они встречают неожиданно сильное сопротивление, особенно в подверженной демоническим нашествиям зоне боевых действий «Целлебос». Потери имперцев огромны, а весь клин втянут в кровавую войну на истощение.

787.M41

Крестоносцы-завоеватели: Орфейский клин призван вернуть миры, лежащие вдоль Дальней границы Рубежа. Продвижение здесь относительно быстрое и успешное, множество миров возвращено в состав Империума.

788.M41

Гибель Пограничного крестового похода: Империум окончательно потерял связь с силами незадачливого Пограничного похода. Отныне он не существует, но его название используется как предлог для сбора ещё большей десятины и ресурсов для Ахиллова похода с дальних секторов Скарус, Иксиниад и Каликсида, чтобы с помощью варп-врат восполнять тяжёлые и постоянные потери.

789.M41

Возвращение Кастобеля в имперское лоно: боевая группа «Сантос» вторгается в систему Кастобель и обнаруживает, что та осталась верной Империуму, несмотря на четыре тысячелетия неизвестности и изоляции. В честь этого объявлен стодневный праздник. По его окончании первая десятина – «Возрождённые», кастобельский 1-й полк Имперской Гвардии – покидает планету. «Возрожденные» станут первым десятинным полком, призванным с планеты.

Кара Серифа: тайная операция Караула Смерти по срыву дипломатических переговоров между технологически развитым человеческим миром-отступником Сериф Секундус и посланцами тау. Караул Смерти убивает сановников из касты эфирных и представителей Единства Серифа, вынудив и отступников, и ксеносов начать открытые боевые действия.

Освобождение Колхепа: боевая группа «Венидус» совместно с ротой Штормовых Стражей уничтожает чужаков-тиранов системы Колхеп. Отважно проникнув внутрь системы через Варп и атаковав ключевые вражеские точки с хирургической точностью, войска возвращают человеческий мир под власть Империума, менее чем за неделю.

805.M41

Завоевание Элевсина: варп-штормы вокруг системы Элевсин стихают. Войска крестового похода находят этот когда-то священный мир погрязшим в поклонении ложным богам под тиранией касты священников, известных как Погребальные оракулы. Силы боевой группы «Арго» под личным командованием генерала Кира истребляют всех элевсинцев, которые превратились в перенасыщенных кровью тварей. После того как священников пленили или уничтожили, мутанты, несмотря на чудовищные искажения, бесчеловечную жестокость, отсутствие интеллекта и единства, смогли создать организованную оборону, однако для этого им пришлось освободить тех немногих, кто ещё остался человеком. После быстрой и беспощадной победы этот мир тысячу дней подряд освящался верными слугами Экклезиархии.

Уничтожение «Багровой жатвы»: огромный космический скиталец, известный как «Багровая жатва», состоящий из оплавленных и искаженных остатков ксенокораблей, а также из артефактов неизвестного происхождения, появляется на границе аномалии Гадекса. Ему навстречу из тёмной кузни Самех вылетают корабли, несущие на бортах кощунственные знаки Хаоса, начав тем самым череду смертельных схваток между слугами Губительных сил, а также атаковав корабли Ахеросского клина и Караула Смерти. Ликвидационная команда под командованием брата-сержанта Хурака, пожертвовав собой, погружает «Багровую жатву» в сердце умирающей звезды, лишив пешек Хаоса вожделенного приза.

807.M41

Завоевание Ванира: война против систем-сецессионистов, провозгласивших себя королевством Ванира, завершилась благодаря смелой атаке на центральный мир-улей силами Орфейского клина.

810.M41

Плач Гольна: шесть ликвидационных команд Караула под командованием лексикания Рафаила пресекают атаку сил Хаоса на недавно завоеванный мир Гольн. Караул Смерти атакует изуродованных предводителей Хаоса во время перезарядки пси-активного ксеноартефакта, принадлежащего верховодящему врагом кабалу. Опасаясь нового наступления, генерал Сэйден, командир крестоносцев на Гольне, приказывает ликвидационным командам атаковать оставшиеся силы Хаоса. Силы Караула Смерти покидают зону боевых действий, не признавая над собой «генеральской власти». Гольн погибает тремя днями позже во время второго наступления хаоситов.

812.M41

Тень в Варпе: связь между частями похода и вновь завоёванным пространством пролива прерывается без видимой причины. Особенно это касается Орфейского клина, который тонет в надвигающейся тени в Варпе.

814.M41

Великий пожиратель: крейсер дальнего действия «Громогласный» прибывает в систему Фрея, чтобы расследовать причину молчания астропатической станции. Ни каких следов станции и вообще каких-либо признаков жизни в системе не обнаружено. Подготовившись покинуть систему, «Громогласный» сталкивается с двумя тиранидскими кораблями-трутнями. Поврежденное кислотой и истратившее почти все боеприпасы судно добирается до крепости Эриох, дабы принести весть: Великий пожиратель пришел на Иерихонский рубеж.

Смерть в пустоте: крейсер дальнего действия «Адмирал Ишмаил» пропадает во время попытки установить связь с командованием Орфейского клина». По всей северной области Иерихонского рубежа миры погружаются во тьму и ужас, а хвалёная боевая группа «Арго» пропадаёт без вести, что наносит серьёзный урон всем силам крестового похода.

814.M41

Дагон: тиранидские полчища в Иерихонском рубеже официально наречены флотом-ульем «Дагон» и объявлены величайшей угрозой походу, да и каждому живому существу региона. Караул Смерти в полной мере участвует в решении проблемы этой угрозы.

817.M41

Настоящее время: хранилище «Омега» становится чрезвычайно активным. Опасности, беспрецедентные по своему масштабу и разнообразию, не таясь, шествуют сквозь звёзды и накрывают своей тенью целые миры, отчего всё больше и больше инквизиторов склоняются ко мнению, что ныне, хорошо это или плохо, решается судьба региона, а возможно и всего Империума. Но Караул продолжается и караульные готовы.

Инцидент Немезида

«Глупцы задают вопросы, а мудрые знают, когда стоит молчать»

– капеллан Глав из Штормовых Стражей

У каждого ордена Адептус Астартес есть свои легенды – во многих из них прославляются великие победы и достойные подвиги, а другие служат предупреждением о спеси или коварстве предателей и ксеносов. У Штормовых Стражей много боевых наград, но одна из их самых главных войн окутана тайнами, а её важные детали неведомы даже тем братьям, что ныне заключены в саркофаги могучих дредноутов, некоторые из которых могли даже служить ордену в те времена.

Подробности этого события, ставшего известным как инцидент «Немезида», можно найти лишь в «Либер Темпест», семидесяти семи томном фолианте, описывающем подвиги ордена и жизнь его героев в неспокойные годы эры Отступничества конце тридцать шестого тысячелетия. Великую книгу написал старший библиарий Брин Максин, получивший столь страшные раны, что смог послужить ордену, лишь записав свою мудрость перед кончиной. Говорят, что Максин держался почти двенадцать лет и диктовал «Либер Темпест» своим ученикам, каждый из которых прилежно записывал его слова.

Но после смерти Брина сам факт одновременного написания нескольких версий фолианта чуть не привёл к расколу в библиариуме. При подробном изучении текстов обнаружилось, что они различаются в нескольких важных деталях. И это не были обычные ошибки в написании – различия были столь велики, что наследники Максина начали подозревать, что кто-то другой намеренно исказил процесс написания или влез в архивы. Но как нечто рождённое в этом мире может изменить слова Брина после их написания, если библиотеки орденов космодесанта – одни из самых безопасных и охраняемых мест во вселенной?

Обнаружив расхождения в записях о «Немезиде», старшие чины библиариума попытались понять, какой вариант является верным, если такой вообще есть. На это ушла большая часть века, а события самого инцидента сделали задачу почти невыполнимой. В итоге одну версию хроник Максина объявили истинной, а остальные заклеймили апокрифами и заперли в недрах внутреннего хранилища библиариума. Каждое собрание стало известно по имени записавшего его библиария, примером чего могут послужить «Апокрифы Йората», «Книга Эйниона» и «Либер Эзотерика Кадфания».

В «Либер Темпест» подробно описаны суровые времена эры Отступничества так, как их запомнил орден Штормовых Стражей. В фолианте есть очень мало подробностей о «Немезиде» – коротком, но драматическом периоде тех суровых времён. Корни случившегося кроются в возросшем числе варп-штормов, которые терзали Империум во время Эры и до неё. Когда в Варпе вскипели эфирные бури, торговля по всей галактике стала почти невозможной. Целые флотилии и армии крестоносцев сгинули, пытаясь пройти через грозовой фронт невозможных энергий. Во многих местах чистая субстанция эфира сочилась из тонкой ткани реальности и окружала населённые миры или целые системы. Больше всего повезло тем, кого просто отрезало от внешнего мира, ибо другие пропитались невероятным ужасом Варпа. Целые народы подвергались спонтанным мутациям или становились жертвами апокалиптического вторжения демонов.

Иногда кроме эфирных истечений, генетических кошмаров и пожирателей душ бури Варпа приносили с собой риск другой, к счастью редкой, но куда более опасной угрозы. В глубинах Варпа есть твари и помимо тех, которых люди зовут демонами. В их сонм входят поработители, кошмарная помесь ксеноса и демона, которая проводит большую часть своего жизненного цикла в Варпе, но плодится и размножается в Материуме. Поработители используют разумы неопытных или латентных психеров, превращая тела жертв в огромные, раздутые врата, сквозь которые твари вырываются из Варпа. Более того, они способны контролировать тела врагов, превращать их в бездумных рабов, которые будут сражаться, пока не падут от ран, голода или истощения. С увеличением числа варп-штормов возросла и популяция психеров, а поэтому эра Отступничества принесла ещё один кошмар – заражение поработителями.

Здесь заканчивается сходство большинства версий «Либер Темпест» и начинаются расхождения – например, в том, в какой именно момент орден направился в скопление Стеропес. Для космодесантников эра Отступничества стала долгими периодом обороны, когда решения Сенаторума Империалис сменились безумными приказами верховного лорда Вандира. Подавляющее большинство магистров так подозрительно отнеслись к решениям Гога, что были вынуждены исполнять свои

обязанности вовсе не входя в контакт с центральной властью и советом верховных лордов. Когда это позволяли условия Варпа, ордены координировали свои действия друг с другом или изредка с силами Инквизиции, но лишь немногие подчинялись призывам или приказам Вандира. Большинство версий «Либер Темпест» сходятся в том, что магистр Штормовых Стражей Овин Глендвир повёл воинство в скопление Стеропес после гадания верховного библиария по таро, но некоторые тексты ставят это под вопрос и намекают, что операция началась по запросу Инквизиции или другой части расколотого Империума.

Считается, что прибыв в скопление, Штормовые Стражи обнаружили многие миры, полностью поглощённые бурлящими энергиями Варпа. Находящиеся на окраинах бури планеты стали жертвой величайшей из когда-либо виденных в сегментуме чумы поработителей, и магистр Глендвир оказался перед ужасным выбором – послать своих воинов в бой, который будет стоить жизни многим, или даровать обречённым милость Императора, очистив поверхность миров атомным огнём.

И вновь разные источники расходятся в описаниях последующих событий. В «Либер Эзотерика Кадфания» есть подробный отчёт о том, как Глендвир и неназванный лорд-инквизитор обследовали развалины на нескольких мирах скопления, что подтверждается в самой «Либер Темпест». Ни в одном описании развалин нет указаний на то, кто их построил, но везде написано про чёрные гнетущие залы, в которых даже могучие космодесантники кажутся карликами. Похоже, что в какой-то миг осмотра развалин на Штормовых Стражей и союзное войско Инквизиции напали – сначала орда марионеток-людей, а потом и чудовища-поработители. Многие герои погибли, когда магистр ордена и первая рота сразились с поработителями в нескольких отчаянных битвах. Целых три мира были очищены от ксеносов, но в конце лорд-инквизитор указом об экстерминатусе приговорил ещё семь планет, прежде чем скопление было сочтено очищенным от чумы поработителей.

После окончания войны за Стеропес Штормовые Стражи вернулись на родной Сакрис. Если верить многим апокрифам, зараза не была искоренена полностью, и первая рота по сути принесла её с собой в Каликсиду. В «Книге Эйнона» указано, что многие ветераны стали жертвой некой психической порчи, обнаруженной лишь во время послебоевых очищающих ритуалов. Лучшие апотекарии, капелланы и библиарии попытались очистить братьев от скверны, но, судя по записям Эйнона, порча слишком укоренилась и стала страшной угрозой для выживания всего ордена. Изначально лорд-инквизитор считал, что стоит подвергнуть заражённых добровольной ликвидации, но старшие офицеры ордена выступили против столь крутых мер, и Глендвир предложил компромисс. Убедив инквизитора в надёжности своего плана, магистр ордена приказал заточить себя и всю первую роту в стазисных саркофагах глубоко под крепостью-монастырём и не выпускать, пока не будет найдено надёжное средство от скверны поработителей. Инквизиция неохотно согласилась под условием изоляции родного мира ордена от остального Империума и изъятия всей информации об инциденте из истории. Сведения о «Немезиде» сохранились лишь в зачастую противоречивых апокрифах, к которым имеют доступ лишь самые высокопоставленные братья, поэтому кроме Штормовых Стражей никто и понятия не имеет об этих трагических событиях.

У закрытия стазисных склепов и изоляции Сакриса оказалось несколько побочных последствий. Во-первых, многие старые архивы ордена были запечатаны вместе с первой ротой, а поэтому нынешние боевые братья не знают о многих деталях основания и ранней истории ордена. Во-вторых, этот инцидент породил множество легенд, которые стали основой для самых важных ритуалов ордена. Одна из таких легенд гласит, что давно потерянные братья первой роты вернутся, когда существование ордена и самого Империума окажется под угрозой. Боевых братьев учат вечно ожидать такого мига, с честью и стоицизмом принимать каждый вызов галактики. Штормовые Стражи хранят эти традиции до сих пор, вечно ища возможности проявить себя в глазах тех, кто, как они верят, однажды вернётся и решит, достойны ли они сражаться с ними бок о бок в последней битве против бесчисленных врагов человечества.

Ложь, проклятая ложь и апокрифы

Правда, стоящая за событиями инцидента «Немезида», не раскрыта намеренно, чтобы игроки за Штормовых Стражей могли проявить изобретательность поисках решения и отыграть то, как истина повлияет на их персонажей. Позволит ли мастер игрокам прочитать описанное выше – зависит от него, но он должен дать понять игроку, что они апокрифичны и могут абсолютно не соответствовать истине. В конечном счете, правда зависит от мастера, а сам инцидент придуман для того, чтобы мастер и игроки применяли его так, как им захочется.

Владения Караула Смерти

«Бдительность станет нашими стенами, а будущее – городом, что они защищают»

– приписывается Робауту Жиллиману

Караул Смерти стоял на страже Иерихонского рубежа задолго до того, как начался Ахиллов крестовый поход. Тысячелетиями он нёс стражу, ожидал и боролся среди затерянных звезд и брошенных миров рубежа. Его владения находились здесь с давно забытых времен и канули в забвение мёртвой истории. Он видел, как миры, завоеванные во имя Империума, снова окутывала тьма. Караул стоит на страже целое тысячелетие. Древние секреты, давно забытые и запечатанные, теперь открыты, и нет никакого сомнения: время пришло, и будущее, которое так долго ждали и боялись, настало.

Владения Караула в Иерихонском рубеже служат для поддержки несущих Долгий дозор. Эти места принадлежат только Караулу, хорошо охраняются и держатся в секрете. У Караула много владений – от таинственной караульной крепости Эриох, которая вращается вокруг умирающей звезды, до более мелких станций, находящихся на безмолвном дежурстве в брошенных мирах, безвоздушных лунах и на мёртвых границах космоса по всему Рубежу.

Эти владения отлично служат Караулу Смерти, ибо там братья могут заглядывать по ту сторону тьмы, перевооружаться, собирать информацию или (в крайнем случае) держать линию обороны против множества врагов человечества, которые будут осаждать Иерихонский рубеж. Караул Смерти передвигается между этими секретными владениями, используя корабли быстрого реагирования и разведывательные суда, часто невидимые как врагу, так и союзникам.

Долгий дозор

Присутствие Караула Смерти в Иерихонском рубеже – следствие древнего решения и священного порядка. Причины принятия, строжайшая секретность и цель данной тех решений неизвестны даже тем Адептус Астартес, что соблюдают их условия. Однако, по приказу, территория Иерихонского рубежа была взята под контроль Караулом Смерти навечно. Хранить эти края и защищать их от угроз – первоочередные задачи Караула в этой области. Для выполнения данного соглашения Караул Смерти построил тайную караульную крепость в мёртвой системе Эриох на руинах древнего артефакта, появившегося задолго до того, как на священной Терре родился человек. В сердце крепости было построено хранилище «Омега», где была запечатана ужасная правда о будущем,

Тысячелетие Караул Смерти следил за тем, чтобы на Рубеже всегда несло стражу определённое количество воинов. Их решимость была непоколебимой. Чтобы ни случилось – катастрофа, вторжение или гражданская война, они всегда были на страже. Боевые братья Караула смерти сражались и умирали, познавали победу и поражение и продолжали противостоять множеству врагов, которые кишели на Иерихонском рубеже, как мухи в навозной куче. Они делали это с почтением к своей долгой вахте и для того, чтобы противостоять наступающей великой тьме.

Реальная природа тайной угрозы остается скрытой от Караула Смерти Иерихонского рубежа, до того времени, когда придет предначертанный час. Некоторые сведения известны командору Караула и инквизиторам Ордо Ксенос, допущенным в Палату Бдения. Эта информация передавалась столетиями, и это знание направляет операции Караула Смерти Эриоха. В последнее время части сложных механизмов «Омеги» открылись сами собой, как будто в ответ на изменение обстановки в Иерихонском рубеже, а вместе с ними стали доступны и древние отчёты Караула Смерти, которые в электронном виде хранились в этих древних машинах. Говорят, что это открыло Караулу древнее оружие, устройство или задание. По другим данным, в хранилище «Омега» обнаружились сведения, изучив которые Караул разослал в самые отдалённые уголки Рубежа несколько ликвидационных команд на верную смерть. Сейчас сторожевая башня выглядит оживлённой как никогда. Всего лишь несколько замков отделяют хранилище «Омега» от вскрытия – поистине ужасное предзнаменование.

КАРАУЛЬНАЯ КРЕПОСТЬ ЭРИОХ

«Сердце воина должно быть подобным стали: безжалостным, непоколебимым и безразличным ко всему, кроме долга. Только так он сможет поднять голову и гордо противостоять ужасам вселенной»

– приписывается Феррусу Манусу

Караульная крепость Эриох – это огромный космический бастион во внешних пределах системы Эриох, в безжизненном пространстве между Канийским и Ахеросским клиньями. Она расположена в «мёртвой» зоне, где есть лишь несколько умирающих звёзд – в том числе Эриох. Неся на себе невероятную массу бронированной базилики, куполов и шпилей, крепость ощетинилась достаточным количеством орудий, чтобы противостоять немалому флоту военных судов, тщательно скрывая то, что находится под имперским керамитом и орудиями; именно то, что крепость была построена на артефакте, древнем уже в те времена, когда звезда Терры ещё только формировалась. Внутри крепость опутана покрытыми пылью лабиринтами гулких коридоров с залами и бронированными подземельями, запечатанными адамантиевыми дверьми. Под старыми знаменами прошлых битв боевые братья Караула Смерти передвигаются, словно призраки в мёртвом городе, между кельями, тренировочными аренами, оружейными и залами для инструктажа, их число скрыто природой лабиринтов и масштабностью крепости.

В караульной крепости боевые братья собираются для перевооружения, тренировок и докладов. Отсюда во все уголки Иерихонского рубежа, а иногда и за его пределы, отправляют ликвидационные команды. В крепости находятся командные соборы, в которые приходят капитаны Караула, чтобы обсудить стратегию и внести изменения в обязанности, возложенные на них, посоветоваться с инквизитором Палаты или магистром Бдения. Вокруг шагающих по коридорам крепости Астартес снуют многочисленные сервиторы и безликие слуги, поддерживающие работу станции. Эти подвергшиеся лоботомии и связанные клятвой служители, чьё прошлое стёрто из их сознания путём психической обработки, составляют расчёты орудий и под пристальным взором магистра кузницы поддерживают машинных духов. Они ничего не помнят из своего прошлого и ничего не знают, кроме жизни в крепости и своих обязанностей.

Крепость легко может вмещать в себя целый орден Адептус Астартес, но записи показывают, что здесь редко бывает по-настоящему много караульных. Даже во времена ужасных событий Совета Вознесения в 756.M41, в крепости находилось не более двух сотен боевых братьев. Фактически, большинство космических десантников Караула Смерти проводят мало времени в крепости – гораздо чаще они бывают на операциях или других станциях Рубежа. Некоторые и вовсе никогда не видели этой крепости, а проводили всё свое время на кровавых полях брани или несли одинокую вахту на одной из караульных станций, вдали от своих братьев. Единственное исключение составляет стража Палаты Бдения – отделение Караула Смерти, численностью в десять космических десантников. Вступление в их ряды – это великая честь, и только те боевые братья, которые совершили подвиг во время своей службы, проявив примерную храбрость и преданность, считаются достойными её.

Отдельно от боевых братьев и их слуг, включая навигаторов и астропатов, присягнувших служить Караулу вечно, крепость Эриох время от времени принимает инквизиторов и служащих им агентов Трона, аколитов и остальное окружение. Многие из них прибывают, чтобы посоветоваться с Палатой Бдения, проверить записи, восстановленные Караулом Смерти, или лично запросить помощь. За долгие тысячелетия множество инквизиторов проходили через врата караульной крепости. Некоторые оставались надолго, другие – только на несколько часов. Некоторые оставляли артефакты в подземельях крепости, запечатывая их от всех, кроме себя или тех, кому они доверяли шифр, ключ или секрет вскрытия. Некоторые подземелья не отпирают тысячелетиями; ужасы секретов,

Система Эриох

Звёздная система Эриох сейчас и всегда являлась мистическим местом, вселявшим страх. Звезда Эриох относится к медленно умирающим звёздам – белым карликам. Вокруг этой звезды вращается семь планет с идеальными круговыми орбитами, а расстояние между ними так точно, что кажется, что их рисовал живописец космоса. Каждая планета – это голая гора одинакового диаметра, размером немного большим самой святой Терры. Все они полностью лишены признаков жизни, когда-либо существовавшей на них, без атмосферы, воды, только непотревоженные ветром равнины серой пыли, которая покрывает поверхность планет. Удивительно то, что на поверхности планеты нет кратеров от ударов метеоритов или обломков звезд, и лишь пыльные следы нескольких имперских исследовательских групп, спускавшихся на планету, являются единственным свидетельством того, как что-то живое прикасалось к поверхности этих планет.

Вокруг шестой планеты вращается караульная крепость Караула Смерти. Нет никаких записей, объясняющих почему караульная крепость была построена в системе Эриох. На сегодняшний день ни один корабль не может достигнуть Эриоха, если только навигатору не были предоставлены секретные координаты перемещения в Варпе. Даже в этом случае, гости обязаны войти в реальное пространство на краю системы.

Кажется, что сама система противится обнаружению, как будто что-то в природе системы желает оставаться скрытым от посторонних глаз.

хранящихся в них, неведомы даже самим караульным.

Несмотря на мощь Инквизиции и авторитет древнего, почётного звания инквизитора Палаты, душой и последней инстанцией в крепости, а значит и главой всех космических десантников Караула Смерти на Иерихонском рубеже, остаётся магистр Бдения – этот пост занимает самый старший капитан Караула Смерти Иерихона. Те, кто думал, что они могут действовать вопреки магистру (а среди таковых нашлось и несколько членов Инквизиции), заплатили своими жизнями за эту ошибку.

МЕСТА ДЛЯ ТРЕНИРОВОК И ПРОСВЕЩЕНИЯ

В караульной крепости Эриох существует множество мест, где боевые братья Караула Смерти могут оттачивать навыки и закалять дух. Это огромные полигоны, расположенные в просторных залах, где боевые братья проходят боевые стрельбы в различных средах, будь то непроходимые руины, заполненные жидкостью тоннели или пронзительный холод вакуума. Наряду с ними существует множество залов, где астартес оттачивают искусство рукопашного боя, передают друг другу навыки обращения с клинком, кулачного боя, владения своим телом и его развития. Многочисленные бронированные клетки для боев (говорят, что они были введены одним капитаном Караула из Имперских Кулаков) дают возможность братьям испытать свои навыки в учебных поединках друг с другом. Также существуют библиотеки, заполненные трактатами о тактике, записями операций и духовными наставлениями для караульных-псайкеров. Братья-библиарии могут оттачивать свой дар в специальных отражающих и экранированных приделах.

В дополнение к помещениям, где воины тренируют тело и сознание, существуют святилища, в которых космические десантники могут укрепить свою душу. Эти одинокие святилища, расположенные далеко в глубинах крепости, зачастую размещаются около гробниц павших. Среди облаков ладана боевые братья Караула Смерти медитируют, концентрируясь на своем долге и обращаясь к традициям своих орденов. Во многих из этих небольших молитвенных святилищ находятся стяги и реликвии, присланные орденами, дабы почтить своих братьев, павших во время службы Караулу Смерти. Говорят, что в пещерах Эриоха можно найти знаки почёта около ста орденов, включая доспехи с символикой орденов, забытых на протяжении тысячелетий. Каждая святыня почитается всеми членами ордена, погибшие братья которого служили в крепости.

ЖИЛЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ

Адептус Астартес, находящиеся в крепости Эриох, живут в простых одноместных кельях. По традиции Караула Смерти, каждая келья лишена излишеств. Стены в кельях из неоштукатуренного камня или неполированного металла. В каждой есть каменный лежак и места, где брат может хранить оружие, религиозные принадлежности и другое снаряжение. Эти простые «апартаменты» одинаковы для всех, будь то рядовой боевой брат или капитан Караула (однако некоторые представители космического десанта пренебрегают данной традицией, вывешивая на обозрение трофеи, дары или другие напоминания о своем родном ордене). По тем же традициям, космодесантников, вновь прибывших в крепость, поселяют напротив келий братьев, уже находящихся в крепости без разделения на ранги или принадлежность к боевому подразделению. Также совместно проходит и принятие пищи – боевые братья трапезничают, сидя на каменных скамьях перед покрытыми металлом столами со стоящими на них священными свечами.

Хотя вся крепость – владение Караула Смерти, здесь также живут и служат другие мужчины и женщины. Сервы и другие важные слуги – например, астропатический хор – живут в блоках, отделенных от келий боевых братьев и отрезанных от прямого доступа в подземелья крепости. Инквизитор Палаты Бдения традиционно заседает в Медной башне, которая выступает из верхней части крепости, словно кончик клинка, торчащий из спины насаженного на него противника. Эта башня, будучи частью крепости, оставлена Караулом Смерти без внимания, если только долг или подозрение не заставят прийти сюда. В этом широком здании инквизитор Палаты размещает свою свиту. В сущности, это его собственные владения, которыми он может распоряжаться, как угодно. Другие инквизиторы, посещающие крепость, часто становятся гостями инквизитора Палаты и располагаются в Медной башне. Однако те, кто не удостаиваются подобной чести или предпочитают уединение, поселяются в одном из блоков отдельных комнат, которые готовят как раз для таких случаев.

Отношения между Караулом Смерти и крестовым походом

Интересы крестового похода и Караула Смерти в Иерихонском рубеже различны - иногда они преследуют одну цель, но так бывает далеко не всегда.

Крестовый поход руководствуется указом верховных лордов Терры, и стремится отвоевать Иерихонский рубеж, привести его миры к согласию в соответствии с имперскими законами, не допустить на Рубеж врагов Человечества, уничтожая их повсюду, где они встречаются. Непререкаемым главой похода остаётся лорд-милитант Гетрарх, которого поддерживают его верные генералы, адмиралы и архиисповедники. У него немало союзников – это и командиры различных подразделений космического десанта, и легионы титанов, и архимагосы Адептус Механикус. Теоретически, власть Гетрарха над ними абсолютна, но на деле так бывает не всегда.

Караул Смерти выполняет миссию, более важную и священную, возложенную на него древней и могущественной властью. Её суть – нести стражу на Иерихонском рубеже и защищать его от тьмы, собравшейся здесь, а когда придет час, противостоять концу света. Караул Смерти исполняет свои обязанности разными способами, но в основном борясь с врагами человечества и неся неустанную вахту. Фактически, боевые братья Караула Смерти не являются частью крестового похода и не подчиняются Гетрарху и его агентам, а исполняют свои скрепленные клятвой обязанности.

Сейчас Караул Смерти, по собственной воле и замыслу, сражается с наступающими тиранидами, спасает артефакты из захваченных Хаосом миров, противостоит и уничтожает тау, пытающихся расширить свое влияние в регионе. Боевые братья проводят операции по сбору разведданных и оценке угроз. Караул Смерти несёт свою службу потому что такова его природа, а не потому что так приказали главы крестоносного воинства. Иногда цели Караула Смерти совпадают с целями крестового похода – тогда астартес могут благосклонно откликнуться на призыв о поддержке со стороны высшего командования похода, или даже на сигнал бедствия, исходящий от крестоносцев. В этом случае и в это время Караул Смерти и участники похода могут работать сообща для достижения совместных целей. Однако, как только цель будет достигнута, Караул Смерти вернется к своим планам, в которых руководствуется только своими собственными взглядами.

Такая свобода действий иногда приводила к конфликтам между Караулом Смерти и теми, кто участвует в крестовом походе, особенно командованием похода (которые кое-что знают о присутствии Караула Смерти в Иерихонском рубеже).

Существование Караула Смерти не совсем понятно силам крестового похода. Члены орденов Адептус Астартес, инквизиторы и другие старшие служители на службе у Бога-Императора знают о Карауле Смерти, но лишь немногие из высшего командования и других кэров Империума знают о то, что Караул действует и на Иерихонском рубеже. Ещё меньшему количеству посвященным ведомо о размахе операций Караула и величине его владений, помимо Эриоха. С другой стороны, постоянная бдительность караульных приносит им точные и полные данные о Походе, его манёврах и продвижении. Эти данные опережают даже те, что находятся в распоряжении командующих Походом, но Караул не склонен делиться ими.

Как-никак, миссия Караула Смерти секретна.

ХРАНИЛИЩА ИНСТРУМЕНТОВ ВОЙНЫ

Оружейные склады крепости находятся глубоко под бронированным корпусом, закрытые толстыми взрывостойкими дверьми и внутренними слоями пустотных щитов, которые обычно используются для защиты линейных титанов. Это королевство металла и ослепительного света, ударов молота и пламени кузниц, в которых создают вооружение и куют броню для ангелов смерти Императора. Мастерские, склады боеприпасов и вооружения, которыми управляют технодесантники Караула Смерти, находятся под безоговорочной властью магистра кузницы Эриоха. Цепные мечи, силовые топоры, болтеры, десантные капсулы, танки, «Громобои» – все инструменты войны Адептус Астартес находятся здесь; их воинственные машинные духи, если это необходимо, успокаиваются под монотонное жужжание сервиторов и омовение священными маслами. Также, здесь хранятся боеприпасы, заряды и тубусы со снарядами – от батарей для лазерного оружия до колоссальных гравистабилизированных макроснарядов для основных орудийных батарей крепости.

В глубинах арсеналов ждут пробуждения древнейшие члены Караула Смерти. Те, кто был смертельно ранен на службе в и, с благословения своего ордена, был удостоен чести быть помещенными в бронированные саркофаги, опутанные кибернетической сетью, чтобы в час великой нужды ещё раз сразиться бок о бок с боевыми братьями в обличие дредноута. Полагают, что сейчас в оружейных Эриоха, окутанные сном, дремлют трое таких редких и могущественных дредноутов, однако их не пробуждали уже целое столетие. Только магистр кузницы знает, сколько таких воинов находятся под его опекой.

Однако, больше всего необычного и мощного вооружения запечатано в подземельях глубоко внутри крепости и доступно только тем, кто знает, как попасть туда. Некоторые подземелья открываются только для братьев определённого ордена либо братьев, которые носят в себе генное семя конкретного примарха. Другие – только для некоторых членов Инквизиции или Адептус Механикус. Самыми секретными, из находящегося в подземельях оружия, являются ужасные устройства, хранящиеся во внешних катакомбах хранилища «Омега», самой надёжно запечатанной палаты в сердце караульной крепости Эриох. Это имплозивные вихревые снаряды, создающие водоворот в пространстве, баллоны, начинённые вирусом, пожирающим все формы жизни, и канистры запечатанного «дитя кошмаров». Это оружие, ожидающее своего часа, время от времени извлекается системами, расположенными в одной из палат, в центре подземелья.

ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ СООРУЖЕНИЯ И ВАКУУМНЫЕ АНГАРЫ

Снаружи крепость Эриох ощетинилась вооружением. Ее стены усеяны зевами макроорудий, ракетными комплексами, взлётными площадками «Громовых ястребов», плазменными миномётами, а возвышающиеся шпили увенчаны сотнями куполов оборонительных лазеров. Караульная крепость Эриох обладает огневой мощью, достаточной для того, чтобы с любого направления уничтожить линкор одним залпом или разнести вдребезги небольшую луну, если возникнет такая необходимость.

За этим грозным вооружением находятся оборонительные платформы, вращающиеся по орбитам, корректируемым реактивным двигателем, каждая платформа снаряжена лэнс-батареями и торпедными аппаратами. Дополнительно, в холодном вакууме перемещаются корабли-мониторы, следуя тайными проходами через минные поля, а также, иные, оснащённые тяжёлым вооружением и прочной броней, космические корабли, огневая мощь которых в совокупности, сравнима с мощью линейного корабля.

Также, в караульной крепости Эриох расположены исполинские вакуумные ангары, в которых одновременно могут располагаться и обслуживаться десяток больших кораблей и боевых барж. Однако, большинство кораблей, прибывающих в караульную крепость Эриох – малые суда, такие как скоростные ударные корабли Караула Смерти или корабли, везущие официальных представителей.

И оборонительные сооружения, и вакуумные ангары, укомплектованы легионами сервиторов, рядовым и старшинским составом, которым руководят сервы, поклявшиеся служить Караулу Смерти всю жизнь. В критических ситуациях, командование крепостью и оборонительными сооружениями берет на себя магистр Бдения, что руководит всей крепостью.

ПАЛАТА БДЕНИЯ

Палата Бдения – это место, где заседает военный совет Караула Смерти Иерихонского рубежа. Цель Палаты, созданной по традиции, происхождение которой давно утеряно, - обсуждение важности событий на Иерихонском рубеже и составление ответных планов. Есть много причин, по которым может собраться Палата Бдения. Обычно это связано с новыми разведданными по угрозе Иерихонскому рубежу или докладами с театра военных действий, в которых задействован Караул Смерти. Однако, в последние десятилетия Палата стала собираться намного чаще, и причиной тому стало постепенное открытие хранилища «Омега».

Палата Бдения – это центральный зал, расположенной в основном командном секторе Эриоха. Палата представляет собой круглую залу шириной в двести шагов. Потолок увенчан огромным куполом, в центре которого помещена сфера бронированного кристалла, которая позволяет отражать свет умирающего солнца Эриоха. Когда намечается собрание, в семи жаровнях, располагающихся в нишах по краям палаты, жгут ладан, и сервочерепа, пожелтевшие от времени, кружат в воздухе, записывая каждую деталь собрания. Пол сложен из белокаменных плит, покрытых

символами и выбитыми в камне выдержками из «Кодекса Астартес». Символ Караула Смерти расположен в центре палаты под тусклым светом Эриоха. В Палате Бдения нет стульев, и все присутствующие стоят в знак того, что их служба бесконечна и у них нет времени отдыхать. В пол и в потолок встроены генераторы нулевого поля и вокс-глушители, а также гололитические проекторы и звуковые генераторы для отображения информации во время собраний.

Количество членов в Палате строго не определено. В Палату входят все старшие члены Караула Смерти плюс некоторые члены Инквизиции, присутствующие в крепости, которых могут пригласить на совещание (а пригласят ли – решать магистру), или иные слуги Империума, чей голос и сведения важны для обсуждения. Хотя состав Палаты Бдения меняется, две позиции, по традиции, остаются неизменными: магистр Бдения и инквизитор Палаты. Оба обязаны присутствовать на совещаниях.

Магистр Бдения

Магистр Бдения – старший член Караула Смерти, базирующегося в караульной крепости Эриох, но это не означает, что такую должность может занимать исключительно командор или капитан Караула. Носитель этого почётного звания обладает решающим голосом во всём, что обсуждает Палата, а также управляет караульной крепостью, станциями и другими владениями Караула Смерти в Иерихонском рубеже.

Звание магистра Бдения присваивается боевому брату только собранием в Палате Бдения и подтверждается официальным письмом верховных лордов Терры. Эта честь традиционно выпадает отдельному лицу на определённый срок, после которого переходит к другому. Впрочем, в отчаянных обстоятельствах или во время войны сроки могут меняться.

Магистр Бдения постоянно находится в караульной крепости Эриох, за исключением самых опасных ситуаций. Отличительный знак магистра бдительности – это его наплечная пластина, на которой изображена облаченная в латную перчатку рука, держащая извивающуюся змею за горло.

Инквизитор Палаты

Инквизитор Палаты – это член Инквизиции, который, по древней традиции, представляет интересы Святых Ордосов в Палате Бдения. Инквизитор почти всегда выбирается от представителей Ордо Ксенос, хотя в прошлом бывали и исключения. Инквизитор Палаты – почётное звание, символ связи между Караулом Смерти и Инквизицией на Иерихонском рубеже.

Звание инквизитора Палаты присуждаются инквизитору конклавом. Инквизитор Палаты сохраняет за собой этот пост, пока не умрёт, не откажется от звания или другой не займёт его место. Это посланник, посредник и смотритель за смотрителями, что обычно избирается за его дипломатические и политические навыки. Многие из них – великие воины или мудрые эрудиты. Однако многие находят, что воинам проще найти общий язык с представителями Караула Смерти.

ТАЙНА ХРАНИЛИЩА «ОМЕГА»

Хранилище «Омега» – это запечатанная система древних механизмов, катакомб и палат, которые находятся в центре караульной крепости Эриох. Хранилище «Омега» было частью Эриоха со дня его основания в Иерихонском рубеже, хотя то, что находится в нём, тайна для ныне живущих. Это огромное шарообразное помещение из множества уровней. В хранилище «Омега» есть лишь один вход – единственная дверь, высотой в сорок шагов. Дверь запечатана и защищена пустотными щитами и адамантовой обшивкой, такой же прочной, как обшивка на корме боевого корабля. На ней выбиты символы Караула Смерти и старая терранская руна «Омега», окружающая изображение Императора, душащего извивающуюся змею. Над дверь высечены слова на высоком готическом, которые гласят: «Истина – последняя крепость». Каждый вновь прибывший в Крепость боевой брат даёт обет бдительности под этими словами.

Ни одно живое существо не может открыть двери подземелья: они отпираются сами собой по велению таинственных древних устройств, расположенных в сердце подземелья. Те, кто были внутри, проходили вдоль коридоров и вниз по спиралевидным лестницам, пересекая целые этажи малых подземелий, каждое из которых закрыто взрывозащитной дверью и обрамлено высохшими от пыли обрывками пергамента и выгравированными на серебре старинными знаками. За каждой дверью скрывается секрет «Омеги», содержащийся в бронированной палате и защищённый мощными автоматическими защитными установками и замками невероятной сложности.

Известно, что в «Омеге» хранятся таинственные артефакты и информация, напрямую связанная с событиями, разворачивающимися на Иерихонском рубеже, а центральное хранилище данных Эриоха явно связано с чем-то, сокрытым глубоко в хранилище «Омега». Время от времени этот арсенал отзывается на сведения, приходящие с караульных станций, или доклады боевых братья, открывая доступ к частице того, что хранится здесь уже тысячи лет.

Впрочем, данный процесс всё ещё полон загадок. Никто не скажет, открывается ли «Омега» свои помещения, следуя заранее заданному порядку или отзываясь на события на Рубеже. Скорее всего, в Иерихоне произошло множество событий значительной важности, которые не вызвали отклика у «Омеги». Явление флота-улья «Дагон» на Орфейском клине оставило хранилище безмолвным, хотя «Омега» отзывалась на другие, ранние вторжения тиранидов. Эта загадка продолжает будоражить умы, как братьев Караула Смерти, так и членов Инквизиции.

Только одна палата в «Омеге» была обнаружена и полностью вскрыта. Как только то, что находилось в палате, было извлечено, хранилище снова запечатало само себя, оповещая всех громким сигналом и предупреждая об угрозе тех, кто замешкался.

В прошлом, в подземелье обнаружились тома древних знаний, странные фрагменты чужеродных устройств, древнее оружие, ёмкости с вирусом, пожирающим миры, таинственные картограммы звезд и причудливые ксеноформы. Однажды даже нашёлся древний астропат, помещённый в стазис-поле. Пробудившись, астропат послал одно короткое астропатическое сообщение и произнес два слова перед тем, рассыпаться в прах, из-за крайней дряхлости – его миссия была выполнена. В центре «Омеги» находится другое, внутреннее подземелье: секрет всех секретов, запертое множеством затворных механизмов, медленно открывающимися на протяжении столетий. В Палате Бдения верят, что внутри этого подземелья запечатан последний секрет, возможно даже, последнее оружие, которое необходимо Караулу Смерти в Иерихонском рубеже. По какому плану или образцу строилась «Омега», и кто был её архитектором – остается тайной.

Также неизвестно, какие предсказания стали причиной для создания хранилища. Нет сомнений, что создатели «Омеги» были людьми – об этом говорит не только облик всего хранилища, но и иные веские причины. В воздухе подземелья содержится ужасающе мощный искусственный патоген, остающийся инертным вне стен «Омеги». Этот патоген – древнее и невоспроизводимое оружие, смертельное для всех видов, кроме одного: человека.

Несомненно то, что Палата Бдения выполняет миссию по защите хранилища «Омега» и использованию информации, которую оно выдает для защиты Империума. Эта миссия выполняется на протяжении десятилетий с момента открытия врат и начала Ахиллова крестового похода. Сейчас лишь несколько замков «Омеги» остаются закрытыми.

КАРАУЛЬНЫЕ СТАНЦИИ

«Должно казаться, что глаз воина видит всё. Движение клинка противника, намерение в его глазах, сомнение в его сердце. Но, для того, чтобы достигнуть такого состояния, ты должен знать в каком направлении направить свой взор и самое главное – когда это сделать»

– приписывается Рогалу Дорну.

Караульные станции – это укрепленные аванпосты Караула Смерти на Иерихонском рубеже. Множество станций разбросано по мирам, лунам и в холодном вакууме, и все они разные. Одни имеют форму одноблочного бронированного бастиона, на вершинах которого горгульи устремляют взор в пространство мёртвых миров. Другие представляют собой множество неприступных башен, разбросанных на пиках лунных гор, остальные – малые, похожие на зубчатые колеса, станции, с которых ведется наблюдение из темноты космоса при помощи мощных ауспик и провидческих сетей.

Где бы они не таились, все станции служат Караулу Смерти перевалочными пунктами и недреманными очами на Иерихонском рубеже. Каждая станция снаряжена мощными датчиками, которые собирают информацию о местности, находящейся под ними. Датчики направлены далеко в космос, где отслеживают все виды связи, и даже скользят по пространству Варпа мощными авгурами в «ведьмовском» режиме. Вся информация, собранная караульными станциями, заносится в их базы данных.

Когда кто-либо из караульных покидает станцию, он должен скопировать собранные там сведения и передать их в архивы караульной крепости Эриох. Небольшие, высокоскоростные суда, способные передвигаться в Варпе, известные как «Тёмные охотники», которые способны незамеченными передвигаться между звёздами во время своих патрулей, собирают ценную информацию с караульных станций. Таким образом, Караул Смерти способен обнаруживать всё, что пытается скрыться в Иерихонском рубеже.

На караульных станциях складируется оружие и припасы, доступные ликвидационным командам Караула Смерти. На многих станциях находятся оружейные, аналитические и медицинские лаборатории, которые могут быть полезны боевым братьям, но чтобы с толком воспользоваться таковыми, ликвидационной команде нужен технодесантник или апотекарий.

Большинство караульных станций не используется для постоянного размещения боевых братьев – это исключительно базы полевых операций. Караульные станции могут пустовать десятилетиями. Их работу обеспечивают лучшие автоматизированные системы из тех, которые только может предоставить культ Механикум – если нужно, они способны даже защитить станцию от врага. Если караульная станция будет атакована, то системы могут обеспечить защитникам поддержку, за исключением случаев самых решительных и мощных атак. Если станция захвачена, то срабатывают системы самоуничтожения, ликвидируя всю секретную информацию, находящуюся на станции, дабы та не досталась врагу. Однако главная защита караульных станций – это её секретность, отдаленность и маскировка. Ниже описаны три образцовых станции Караула.

КАРАУЛЬНАЯ СТАНЦИЯ АРККХАС

Караульная станция Арккхас – это бронированная космическая станция, напоминающая зубчатую стальную юлу, вращающуюся во внешних пределах системы Арккхас. Станция невелика и способна вмещать не более дюжины боевых братьев. Большую часть Арккхаса занимает мощная система датчиков, которая наблюдает за звёздной системой и пространством за её пределами. Необычно то, что на станции всегда пребывает астропат. Сейчас там служит астропат Варр – настоящий мастер своего дела. Однако, из-за растущей Тени в Варпе, глушащей сигналы и создающей в авгурах караульной станции помехи, подобные стрекоту саранчи, прошло много месяцев с того мига, когда он лично получал и отправлял чёткие и понятные сообщения,

В системе Арккхас блуждает множество планетарных тел, два из которых могут поддерживать жизнь. Однако оба – пустынные миры, где запасы воды ничтожны, а зубчатые хребты чёрных гор, торчат из земли, подобно костям огромных окаменевших животных. Лишь немногочисленные занесённые песком развалины доказывают, что когда-то здесь существовала ныне сгинувшая разумная жизнь – возможно, даже колонии людей.

Система давно привлекала внимание Караула Смерти. Она была ареной, где люди сражались с пришельцами, а также местом нескольких загадочных энергетических явлений, остающихся необъяснимыми. На третьей безвоздушной луне Арккхаса II всё ещё можно найти остатки обуглившегося орочьего страх-корабля, который был сбит благодаря абордажной операции Караула столетия назад.

В последние несколько месяцев система и её необитаемые миры приковали к себе внимание крестоносцев и генерала Кастерликса – они намереваются перегруппироваться в Арккхасе и дать здесь отпор приближающемуся из глубин галактики рою тиранидов. Кастерликс и его войска понятия не имеют о том, что в этой системе укрыта станция Караула.

КАРАУЛЬНАЯ СТАНЦИЯ МИДАЭЛЬ

Караульная станция Мидаэль расположена на мёртвом мире, покрытом серой металлической пылью и расположенном вблизи захваченных Хаосом Миров Харона. Караульная станция представляет собой бронированную башню, возвышающуюся на вершине горы над одним из песчаных плато этого мира. Крепость Эриох не получала никаких известий с этой станции более трёх десятков лет.

По правде говоря, это мёртвое, безжизненное место, в котором обитает всего один боевой брат, отрезанный от внешнего мира распространяющимся зловещим влиянием Звёзд Харона. Более тридцати лет он ожидает других караульных, стоя на страже того, что заточено глубоко в палате башни.

Постепенно сервиторы станции погибли или умерли, и системы Мидаэля утратили жизнеспособность. Каждые несколько лет вражеские силы пытаются захватить это место. Однако им никак не удается победить одинокого стража. Снаружи башни воет ветер и в холодных небесах все больше разгорается аномалия Гадекса.

КАРАУЛЬНАЯ СТАНЦИЯ ОЭРТА

Караульная станция Оэрта – бастион на осадном положении в полупустынном мире в одной из зон боевых действий на Канийском клине. Силы тау уверены, что необитаемая планета Оэрта богата полезными ископаемыми (в том числе топливом), а потому была выбрана для использования и колонизации. Эти планы рухнули, когда ксеносы столкнулись с караульной станцией и её гарнизоном. Станция Оэрта – тяжело бронированное сооружение, скрытое в лабиринтообразных ущельях экваториальных Берикских гор. Она стала ключевой точкой в войне с тау на этой планете – редкий пример совместных действий караульных и крестоносцев. Двадцать боевых братьев под командованием кодиция Куриты и пятьдесят космических десантников из ордена Штормовых Стражей составляют гарнизон караульной станции, использующий её как базу для проведения рейдов против тау. Пока что их действия не позволяли ксеносам захватить планету. Сейчас силы станции ожидают подкрепления, и только время будет решать ее судьбу.

БОЕВЫЕ КОРАБЛИ

«Не цени силу и мощь превыше всего, ибо они одни не принесут победы. В первую очередь цени скорость и точность, ибо тогда чужая мощь и сила не смогут причинить тебе вреда»

– приписывается Ягатай-хану

В Иерихонском рубеже базируется множество боевых кораблей и лёгких судов Караула. Большинство этих кораблей действуют в одиночку, перевозя боевых братьев туда, где они нужны, борясь с опасностями в космосе и обеспечивая орбитальную поддержку операций. Как правило, это эсминцы, фрегаты и другие типы скоростных ударных судов, а также «Тёмные охотники» - модифицированные эсминцы типа «Охотник». Более крупные корабли, а также несколько захваченных торговых судов и рейдеров находятся в резерве до мига, когда они потребуются.

Лёгкие суда отлично служат Караулу Смерти, так как его братьям нужна маневренность и возможность быстро и точно высаживать небольшие силы. Как и другие суда космического десанта, боевые корабли Караула Смерти вмещают в себя сервиторов, связанных клятвой слуг и боевых братьев, играющих роль офицеров. Устройство этих кораблей очень сложно, а корабль сверх меры оснащён оборудованием и вооружением, даже по меркам кораблей других орденов.

«ГРОМОГЛАСНЫЙ»

«Громогласный» – это модифицированный фрегат типа «Гладий», который служит Караулу Смерти на Иерихонском рубеже более двух тысяч лет. Говорят, что он был построен в священных орбитальных доках над самим Марсом, под прямым руководством архифабрикатора Кастила. Небольшой, тяжеловооружённый и самый быстроходный из всех судов своего класса, этот корабль, может перевозить и высаживать не так много боевых братьев, ибо много места в нём занимают мощные орудия и двигатели.

Под командованием почтенного боевого брата Пелласа, «Громогласный» участвовал в некоторых из самых опасных операций Караула на Иерихонском рубеже. Список его побед стал легендарным: «Громогласный» уничтожил более шестидесяти рейдеров и кораблей ксеносов. Самой известной операцией корабля считается дерзкий рейд на потерянную караульную станцию «Бойня», для сбора данных, во время которого он проскользнул через флот Хаоса над Самехом. «Громогласный» был первым кораблем, который заметил биокорабли с лун Фреи и предупредил о вторжении Великого пожирателя в пограничные системы. «Громогласный» остаётся одним из любимых инструментов магистра Бдения, когда ликвидационной команде требуется выброска вглубь осаждённых врагом территорий.

ХРАНИТЕЛИ КАРАУЛА

«Взгляни на своих братьев. Познай их сердца как свое собственное. Так как если ты не сделаешь этого, всё погибнет и канет в тьму»

– приписывается Льву Эль'Джонсону

Присутствие Караула Смерти на Иерихонском рубеже предполагает наличие старших членов Караула. Это капитаны Караула, эпистолярии, магистры кузниц и другие.

Члены Инквизиции проявляют большое внимание к деятельности Караула Смерти на Рубеже, а их аколиты и агенты Трона, скорее всего, будут много сотрудничать с Караулом Смерти.

КОМАНДОР КАРАУЛА МОРДИГАЭЛЬ: МАГИСТР БДЕНИЯ

Мордигаэль – решительный и находчивый командир, сочетающий природное обаяние с устрашающим мастерством. Кровавый Ангел по происхождению, Мордигаэль – образец достоинств и традиций своего ордена. У него жесткие и гордые черты лица, как будто скопированные с белокаменной статуи святого, а глаза полны неиссякаемой энергии. Он восхищает своим совершенством во всем: от навыков ближнего боя, до разрешения всех дел, касающихся его службы.

Более пяти столетий Мордигаэль прослужил своему ордену и Императору; трижды раза он призывался на службу в ряды Караула Смерти – в том числе, один раз – на

Иерихонский рубеж. На сей день Мордигаэль прослужил на Рубеже уже пятьдесят лет, а честь быть магистром Бдения была дарована ему чуть более десятилетия назад. Все эти годы Мордигаэль наблюдал за Рубежом и видел, сколько многое изменилось с открытием варп-врат. Начало Ахиллова крестового похода сильно обеспокоило Мордигаэля – в нём он видит возможность величайшей катастрофы, что несёт война, которую ведут высокомерные глупцы и невежды. В том же свете он видит угрозу вторжения тиранидов, независимо от ужасной опасности, которую они несут в себе. Магистру Бдения не раз приходилось напоминать лорду-милитанту Тетрарху, что Караул Смерти не предназначен для нужд похода.

ЭПИСТОЛЯРИЙ АКСИНЕТОН

Эпистолярий Аксинетон – библиарий ордена Белых Консулов, только недавно прибыл на службу на Иерихонском рубеже. Имея тонкие черты лица, чёрные волосы и безжалостный характер, Аксинетон кажется своим начальникам грубым и язвительным. Никогда не позволял он изъяну пройти незамеченным, а провалу – безнаказанным, за что некоторые считают его насмешливо-высокомерным педантом. Несмотря на это, он бесспорно умелый воин и псайкер, обладающий огромной мощью; мощью, подобной ужасающей силе палаческого топора. Эпистолярий – ветеран Тиранидских войн, и не раз предоставлял ценные сведения своим командирам.

Аксинетон много заботится о секретности операций Караула на Иерихонском рубеже с того мига как узнал о них, а его голодный разум пожирает любые сведения и исторические данные, касающиеся хранилища «Омега». На собраниях Палаты Бдения Аксинетон обычно молчит и лишь изредка высказывается, порицая что-либо.

ИНКВИЗИТОР КАРМИЛ: ИНКВИЗИТОР ПАЛАТЫ

Инквизитор Хежика Кармил из Ордо Ксенос прослужила Святым Ордосам три столетия. Она руководила уничтожением чужеродной заразы на дюжине миров, приговаривала и казнила лордов-командующих и адмиралов, влиятельных вольных торговцев-предателей и обвиняла коллег в радикализме. Высокая и стройная, как клинок, она носит усиленную экзоскелетную броню и окружена смертоносными воинами, собранными по её приказу с дюжины миров. Её голос может показаться слаще мёда, но обрести суровость стали, если она захочет. Кармил ни в коем случае не позволит воспринимать себя не так, как должно – она воин-учёный на службе Бога-Императора человечества. Она не страшится воинственных сверхлюдей, бок о бок с которым служит, и не потерпит сомнений в своей власти (в частности от других инквизиторов), хотя не забывает о пределах своих полномочий.

Инквизитор Кармил шестнадцать лет занимает пост инквизитора Палаты и хозяйки Медной башни. За это время она преданно, без излишней жестокости исполняла свои обязанности. Она обладает не только воинственным нравом, но и острым умом и проницательна. Эти качества сделали её отличным посланцем Инквизиции во владения Караула Смерти и хорошим переговорщиком с магистрами Адептус Астартес. На одном из совещаний в Палате Кармил сказала, что хотя она и благоволит крестовому походу, Караул должен разработать чрезвычайный план по уничтожению варп-врат, если поход потерпит неудачу. Она верит, что врата таят в себе огромную угрозу, которая вышла из-под прямого контроля Империума. Однако остальные ее мотивы остаются тайной.

ПОЛИТИКА И ВОЙНА

На первый взгляд, Караул Смерти может показаться братством, объединённым делом и долгом. Однако человеческая природа такова, что каждый раз, когда столь много сильных личностей, каждая из которых абсолютно убеждена в собственной правоте, внезапно оказываются вместе, то трения неизбежны, безотносительно того, сколько у них может быть общего. Они могут служить в организации, которой не по пути с крестовым походом, не говоря уже о личных планах этих воинов, орденов и инквизиторов. Мастер может сделать такие противоречия главной темой своей кампании, но и сами по себе они являются прекрасной возможностью ролевого отыгрыша.

НИП, представленные в этом разделе – лишь некоторые из множества людей со своими противоречащими целями и иными разногласиями, что столкнулись под крышей Эриоха. Важно понимать, что напряженность между боевыми братьями почти никогда не выливается в настоящее насилие. Серве и Тарран Цеарр могут сыпать колкостями и пытаться превзойти друг друга, но они никогда не подвергнут опасности ни друг друга, ни общую операцию. Однако личные обиды, благосклонность и влияние на решения Совета – всё это честная игра.

Друзья в Карауле Смерти и за его пределами могут принести немалую пользу. Пользующийся уважением инквизитор может открыть доступ к своим архивам, чтобы предоставить дополнительные сведения по операции, что может хорошо послужить при определении Реквизиции.

КАПИТАН КАРАУЛА ТАРРАН ЦЕАРР

"Тиранидам плевать, сколько зарубок ты вырезал на рукояти своего меча. Покажи, как ты им пользуешься!"

– Тарран Цеарр, капитан Караула

Подобно многим Штормовым Стражам, Тарран считается исключительно храбрым или опасно безрассудным – в зависимости от говорящего. Его бритая голова служит холстом для традиционных татуировок Сакриса. Каждый замысловатый рисунок повествует о великой битве – главное правильно истолковать символы его родного племени. Цеарр – общительный человек, язвительное остроумие которого никого не щадит. Почти каждого боевого брата в Эриохе он вызывал на дружеский поединок по крайней мере один раз. Единственный, с кем он не ладит – капитан Серве. Эти двое постоянно спорят по вопросам стратегии, философии и личных убеждений. Полная противоположность их подходов к бою была видна с того мига как сын Коракса и Штормовой Страж впервые встретились.

Хотя Тарран воспринимает миссию Караула Смерти с предельной серьёзностью, он не видит причин не использовать своё положение во благо Штормовых Стражей.

Несмотря на запрет Инквизиции, он жаждет узнать, что же произошло во время инцидента «Немезида». Он считает, что в нём хранится ключ к возвращению первой роты своего ордена. Никто не читал «Либер Темпест» тщательнее Тарран; он всегда готов добровольно отправиться на любую операцию, касающуюся чумы поработителей, и часто расспрашивает членов Ордо Ксенос об этом.

Идеи для приключений

- За время своей службы Тарран сталкивался с воеводой орков-мародёров Зрикгуттой на всему рубежу. Тарран наконец-то обнаружил предполагаемую базу своего врага на Шеду и жаждет наконец сойтись с зеленокожим в последнем поединке. Тем не менее, Караул Смерти не слишком-то приветствуют в этом центре незаконных сделок. Пока ликвидационная команда выслеживает добычу в пустошах, им предстоит побороть немало недоверия.
- Сообщение с далёкой караульной станции Благодать сообщают о начале чумы поработителей в отдалённом мире. Всегда стремясь узнать больше об этих ксеносах и их связи с его орденом, Тарран присоединяется к отправленным на операцию боевым братьям. Когда ликвидационная команда достигает планеты, она уже находится под наблюдением Ордо Ксенос. Решат ли боевые братья уничтожить поработителей как можно скорее или поддержат Таррана в желании как можно больше узнать о враге?

Инквизитор Адриэль Квист

"Брат-сержант, все мы хотим одного: чтобы человечество отвоевало у врагов не только Иерихонский рубеж, но и всю нашу галактику"

– Адриэль Квист

Адриэль Квист была впервые отмечена инквизитором Кармиллой за поразительные телепатические способности. Острый, пытливый ум отличал её от других аколитов, а во время пребывания на посту дознавателя она стала одной из немногих избранных, попавших в Медную башню, когда её госпожа стала инквизитором палаты. Пять лет назад Квист получила розетту, но всё равно осталась главным полевым агентом Кармиллы.

Квист очарована чужацкими технологиями, что тщательно скрывает. Она слишком хорошо понимает, сколь многие окружающие заклеймили бы её радикалом или предателем лишь за то, что она желает человечеству достичь того же уровня технологического прогресса, что и тау. Квист – тайный и один из главных поставщиков ксеноартефактов для Очистительного тигля. Начинающий инквизитор очень хотела бы найти воинов Караула Смерти, которые разделяют её взгляд на путь развития человечества – так получать образцы будет намного проще.

Идеи для приключений

- Не так давно Очистительный Тигль заполучил почти целый боескафандр «Кризис». К сожалению, ядро его центрального когитатора серьёзно повреждено. Квист запрашивает помощь боевых братьев в операции по устранению, которая на деле – лишь предлог, чтобы приобрести недостающий узел ксенотеха. Если у неё будут основания доверять боевым братьям, она может сообщить им об истинной цели. В противном случае те могут счесть некоторые приказы инквизитора весьма подозрительным.
- Чёрный риф долгое время был источником тёмных легенд и зловещих чужацких артефактов. В кругах холодных торговцев всплыла новая мерзость: паразиты, которые лишают людей воли и временно превращают в послушных марионеток. Заговор был раскрыт, ибо заражённые в конце концов впадают в безумную ярость, безжалостно охотясь на того, кто их заразил, и бормоча что-то на неизвестном ксеноязыке. Инквизиция отследила этих паразитов до планеты на краю Чёрного рифа, и Квист поручает боевым братьям помочь ей положить конец заражению. Для этого необходимо пересечь удерживаемый септом Велк'Хан регион космоса, а затем пережить опасности самих миров Рифа.

Харл Сероплёт

"Использование пресса – оскорбление машинных духов! Почитайте их по старинке: ударами молота и потоками пота"

– Сероплёт, магистр кузни

Этот железный жрец служит магистором кузни Эриоха с тех пор, как его предшественник откликнулся на призыв служить Ахиллову крестовому походу десять лет назад. Хотя в неортодоксальном Карауле Смерти влияние Харла проявляется в сервосбруе и других небольших отклонениях от традиций Железных островов, он недостаточно близок к учению Марса, как того желают многие подчинённые ему технодесантники. Железный жрец украсил большинство главных мастерских крепости иконами Железного волка, и реки расплавленного металла текут через его владения глубоко в сердце Эриоха. Харл печально известен своей нетерпимостью к технологиям других орденов, но его мастерство в создании орудий войны настолько велико, что его лидерство остаётся неоспоримым. Его пламенная ненависть к чужацким технологиям часто приводит к спорам с Очистительным тиглем и инквизитором Квист. С момента его прибытия арсенал Караула Смерти с великим трудом ставит на вооружение ксенотех.

Идеи для приключений

- Тёмный день Эриоха – ликвидационная команда из пяти боевых братьев, облаченных в терминаторскую броню, погибла ужасной смертью на Кастобеле. Неспособность остановить последний штурм одного из ульев планеты и потеря целой команды – это серьёзный удар. Тяжесть позора усиливается обвинением в предательстве машинных духов брони. Боевые братья должны закончить дело павших собратьев и добыть доказательства того, что магистр кузницы не справился со своими обязанностями. Харл не пользуется популярностью; у него много врагов, некоторые из которых могут даже пойти на заговор.
- Мятежные техномаги Самеха получили новое оружие: военный корабль, который не требует экипажа. Он управляется сложными когитаторами и пожирает тысячи душ. «Громогласный» сумел повергнуть это богохульное создание над планетой Риес. Однако, корабельный реактор пережил падение через атмосферу и сейчас гниет на пограничном мире. Сам магистр кузницы сопровождает ликвидационную команду, чтобы убедиться, что кощунственный технодемон будет похоронен. К несчастью, туземцы нашли его первыми, и многие стали поклоняться этому снизошедшему богу.

Караульный капитан Серве

"Вы можете обнаружить, что хвастаться не так важно, как слушать"

– караульный капитан Серве караульному капитану Цеарру

Серве из Гвардии Ворона состоит в Карауле Смерти менее года. Превосходный снайпер и диверсант, он и его ликвидационная команда часто берутся за уничтожение важных целей и делятся опытом с товарищами. Это спокойный, уравновешенный космодесантник, что ставит его наособицу от остальных боевых братьев, хотя сам Серве никогда никогда не отказывал в наставлениях. Серве говорит спокойно и предпочитает анализировать и оценивать, прежде чем нанести удар. Неприязнь Таррана Цеарра к его тактике полностью взаимна, и снайпер постоянно стремится доказать, что предусмотрительность ценнее ярости.

По Серве это не понять, но он очень предан командиру Мордигаэлю, как и любому, кто сможет проникнуть сквозь броню спокойствия.

Идеи для приключений

- Космодесантники Хаоса вырезают геносемя воинов Караула Смерти, и такое не может остаться без ответа. Украденное было доставлено в цитадель на Хазанте. Многие члены Караула Смерти вызвались вернуть его; Серве и Тарран Цеарр в их числе. План первого предполагает скрытное проникновение, в то время как второй предлагает смелый лобовой штурм. Ликвидационная команда может выбрать, последовать ли за одним из этих капитанов или использовать собственную тактику.
- Послужной список Серве почти безупречен. Почти. Его единственная неудача вновь напоминает о себе на Канийском клине, где сражаются люди, присягнувшие

заразному Высшему благу тау. Один из таких предателей – бывший аколит Ордо Ксенос Серена Эризон. Длительное воздействие чужеродных философий в конце концов сломило разум молодого схоласта. Серве попытался не допустить её бегства, но потерпел поражение. Проявив нераскрытый психический потенциал, она использовала слабое понимание тау своих способностей, чтобы с пугающей скоростью возвыситься среди новообращенных, и уже получила власть над одним из отдаленных миров септа Велк'Хан.

Арий Хизерон

"Тьма ждёт своего часа. Нам же надлежит вверить души свету Императора и терпеливо ждать её появления"

– Арий Хизерон

Ультрадесантник Арий Хизерон служит на Эриохе дольше, чем любой другой боевой брат. Он был одним из десяти стражей Палаты Бдения более чем двух веков. Хотя не осталось никого, кто мог бы подтвердить или опровергнуть это, говорят, что сам сержант Вартион назначил Ария на нынешний пост за его роль в прославленной обороне варп-врат. Это более четырёхсот лет назад. С тех пор он стал свидетелем появления множества новых чужацких угроз.

Арий, как и любой Ультрадесантник, наделен удивительным обаянием, и за годы пребывания на Эриохе он подружился со множеством людей и даже нашёл подход к упрямому магистру кузни Харлу. У него лёгкая улыбка, хотя лицо испорчено троицей параллельных шрамов, пересекающих аугметический левый глаз. Арий – живое хранилище домыслов и древних историй о хранилище «Омега», что весьма привлекает эпистолярия Аксинетона.

Идеи для приключений

- Должность Ария не позволяет ему выходить на поле боя, за исключением тех случаев, когда он сопровождает члена Палаты Бдения. Когда Караул Смерти получает сообщения о множестве имперских транспортов, прибывающих к месту назначения, залитыми кровью, но лишёнными трупов, Арий, кажется, распознает серьёзную угрозу из прошлого. Он лично просит ликвидационную команду разобраться в этом деле.
- Хранилище «Омега» открывает древнюю рукопись с подробным описанием местоположения планеты в Дальнем пределе. Арий узнаёт планету и рассказывает историю о ликвидационной команде, которая однажды загнала неизвестного ксеноврага в тот регион космоса. После этого от них было всего несколько сообщений, но затем связь прервалась. Последнем сообщением было «Император, прости нас за то, что мы открыли их ужасные глаза. Мы отдадим свои жизни за то, чтобы закрыть их».

Вольный торговец Диас Лан

"Уверяю вас, это операция огромной стратегической важности. Караул Смерти должен быть там, когда высадятся силы крестового похода. Будут ли там ксеносы? Почему бы и нет? Разве рубеж не кишит ими?"

– вольный торговец Диас Лан

Династия Ланов происходит из военных и послала с крестовым походом много кораблей. Диас – младший брат нынешнего держателя патента, Казанда. Будучи гораздо лучшим дипломатом, чем вечно занятый лорд-милитант Тетрарх, Диас Лан волей династии взял перерыв в исследованиях и стал связным крестового похода. Он часто говорит от имени всего крестового похода и самого лорда-милитанта Тетрарха.

По правде говоря, Лан довольно устал от своего положения, хотя и хорошо это скрывает. Он командовал кораблем «Гордость Горизонта» всего несколько коротких лет, прежде чем брат отправил его на Рубеж. Диас жаждет большей свободы и больших шансов на прибыль, чем те, что оставляют ему три истекающих кровью клина. Умелый и свирепый воин, он в прекрасных отношениях со многими военными крестового похода и контролирует немало ресурсов. Корабли Ланов также имеют привычку «отклоняться» от основного флота крестоносцев и посещать малоизвестные области. Отчёты, которые они посылают обратно, наделяют Лана обширными познаниями о ксеносах и их мирах.

Идеи для приключений

- Одна из исследовательских групп Лана, находившихся далеко от линии фронта, недавно вернулась к нему с вестью: флот-улей приближается к новой планете. Маленькую колонию можно легко эвакуировать или даже устроить тиранидам ловушку. Лан не может сообщить об этом крестовому походу, так как это вызовет слишком много неудобных вопросов, поэтому он связывается с Караулам Смерти. Кроме того, он настаивает на том, чтобы сопровождать ликвидационную команду, поскольку один из его собственных агентов всё ещё находится на планете.
- После страшных потерь на Канийском клине боевой дух опасно низок. Затянувшиеся бои на «Вечной казни» отражают положение дел на всём клине. Крестовый поход посылает Лана просить помощи Караула Смерти, чтобы закончить бойню и поднять дух бессчётных миллионов солдат. Тем не менее, Лану неизвестно, что тау только что отправили на линкор знаменитого командующего Презрение-к-врагам с аналогичной, но прямо противоположной миссией.
- Лан прибывает с небольшой группой офицеров крестового похода. Почти сразу после этого неудачное покушение на командора Мордигаэля ставит весь Эриох под угрозу. Крепость тщательно охраняется. Возможность предательства и уверенность в том, что враг находится среди своих, совершенно невыносимы для Караула Смерти. Боевые братья должны узнать, привёл ли Лан или один из его спутников убийцу, а также найти его, прежде чем он нанесёт станции реальный ущерб.

Ахиллов крестовый поход

«Я увижу, как владения Императора будут расширяться все дальше и дальше, в края, где звезды и луны освещают лишь руины, а нечисть бродит безнаказанно. Я увижу тех, кто будет насажен на кончик клинка, и осквернителей, размозжённых молотом. Да захлебнусь я потоками собственной крови, если сверну с этого пути!»

– слова клятвы Тибера Ахилла, положившей начало крестовому походу на Иерихонский рубеж

Ахиллов крестовый поход – это война, развязанная дабы вновь присоединить Иерихонский рубеж к владениям Императора Человечества. Поход начался более четырёх десятилетий назад, и за это время он поглотил миллионы жизней, видел разрушения десятков миров, а завершение его затеряно в будущем, что пропитано кровью и сокрыто от ныне живущих. Поход ведётся благодаря устойчивым варп-вратам, соединяющим Иерихонский рубеж и Пограничье, которые находятся поблизости от удаленной Каликсиды. Первый этап похода был начат в годы открытия варп-врат. Это была безрассудная попытка быстро присоединить Иерихонский рубеж и использовать его как опорную точку, от которой можно было бы начать великое повторное завоевание Восточной окраины. Оттуда Империум мог бы открыть второй фронт против Империи Тау.

Сначала кампания лорда-милитанта Ахилла продвигалась весьма успешно – были захвачены несколько миров и создано ядро систем, что послужит базой для будущих завоеваний. Однако после череды побед одна за другой последовали неудачи: смерть главы похода, необходимость сражаться на многих фронтах, обескровливание войск из-за изнурительных боев и нападений хорошо вооруженных и многочисленных смертоносных противников. В сердце Иерихонского рубежа силы Хаоса (окопавшиеся тут в тёмные времена после падения Иерихонского сектора) яростно сопротивлялись крестоносцам, заваливая их своими трупами. Здесь, в мире стали, смерти и страха, рабы Тёмных богов буквально топили целые армии в своей собственной крови. Но это был ещё не конец страданиям. Экспедиционные силы тау совершали вылазки в отдельные части региона, а на уязвимых флангах крестового похода – вступали в лобовое столкновение, стремясь перехватить контроль над ресурсами и пригодными для обитания планетами, чтобы усилить свою боевую мощь. Пираты, рейдеры и враждебные ксеносы оказались более многочисленными и опасными, чем предполагало верховное командование. Поход растянулся на десятилетия, но худшее было ещё впереди.

Новая угроза, возможно более страшная чем остальные, появилась из безжизненных просторов галактических колец, предвещая катастрофу. Эта нарастающая волна поглотила целые миры, эскадры Имперского Флота были утеряны в пустоте тьмы, и удушливое облако накрыло Варп. Эта война началась тайно и велась во мраке, без жалости и сострадания. Однако свершившаяся кровавая бойня была лишь началом.

Врата открываются

Катализатором для Ахиллова крестового похода стало открытие варп-врат в беспокойном участке Гало, недалеко от Каликсиды, в сегментуме Обскурус. Это древнее гигантское инопланетное устройство, созданное в неизвестную никому эпоху, оказалось работающим, и имеющим выход в реальное пространство на другой стороне галактики – на краю Иерихонского рубежа. Хотя одно время Иерихонский рубеж и был под контролем Империума, никто в его пределах не подозревал о существовании варп-врат. Их свойства были открыты в 755.M41, когда навигатор имперского флагманского фрегата «Копьё Тарсуса» почувствовала область спокойствия на границе огромного варп-шторма, через который она прокладывала путь. Выпрыгнув из Варпа недалеко от этого источника, фрегат обнаружил перед собой огромные варп-врата ксенопроисхождения, расположенные в темноте межзвёздного пространства далеко от орбиты какой-либо звезды. Хотя врата безусловно являлись очень древним устройством, они были открыты (или во всяком случае вновь открыты) в недавнем прошлом. События, последовавшие за открытием врат, побудили начать крестовый поход.

После того как «Копьё Тарсуса» вернулось в имперское пространство, принеся новости о вратах, буквально через короткий промежуток времени была запущена секретная экспедиция, призванная исследовать природу врат и выявить куда они ведут. Были высланы корабли исследователей от Адептус Механикус и разведывательные суда Ордо Ксенос с опытными агентами Инквизиции и навигаторами. Их скорое возвращение возвестило не только о других вратах, расположенных в пустом вакууме и отдалённых от какой-либо звезды, но и подтвердило, что эти врата расположены в сегментуме Обскурус недалеко от Иерихонского рубежа, на другом конце галактики. С осознанием этого в умах великих лордов Империума родился план: использовать врата, чтобы начать крестовый поход на Иерихонский рубеж, чтобы вернуть его под руку Империума и положить начало новым завоеваниям. Идея нашла одобрение верховных лордов Терры, которые дали свое благословение, таким образом идея начать поход родилась в умах власть имущих и приобрела реальные очертания в полномочиях, данных лорду-милитанту Ахиллу. Однако верховные лорды, будучи мудрыми людьми, понимали, что существование врат – не только благоприятная возможность, но опасность, а поэтому провозгласили, что поход будет запущен с глубоко засекреченного плацдарма вдали от Иерихона. Но, как и многие кампании, начатые в то время, поход предполагал скорую победу и озарение тёмных углов галактики светом Бога-Императора.

В канун празднования Вознесения Императора в 777.M41 бессчетные миллионы гвардейцев, тысячи боевых сестёр Адептус Сороритас, Адептус Астартес численностью равной десяти орденам космического десанта под прикрытием линейных титанов и орудий Имперского Флота выдвинулись для завоевания миров Иерихонского рубежа. Это было дерзкое и блестящее начало.

СМЕРТЬ И ВОСХОЖДЕНИЕ

Лорд-милитант Ахилл был закаленным в боях ветераном многих кампаний в которых он снискал славу – в основном против орков и других чужацких угроз, таких как кхравы и иларианцы в Форморском секторе. Но также он был упрям, прямолинеен и излишне осторожен, предпочитая проверенную стратегию «атакуй, укрощай и укрепляй» более хитроумным способам ведения боевых действий. Имея в своем арсенале передовую разведку, он сильно недооценил опасность «местного» сопротивления походу в Иерихонском рубеже.

Он был абсолютно уверен, что поход затевался в первую очередь для открытия нового фронта против тау и возлагал свои планы на эту долгосрочную цель, возможно даже в ущерб походу в целом. Так или иначе Ахилл был прав в своих предположениях, но он так и не узнал об этом, не дожив до конца первого десятилетия кампании.

В 786.M41 корабль «Прокламация Гнева» с которого лорд-милитант наблюдал за продвижением передовых боевых групп, получив катастрофические повреждения поля Геллера, пропал в Варпе. Вместе с ним исчез лорд-милитант и его штаб.

Вплоть до своей смерти Ахилл следовал стратегии, которая предполагала создание стабильного, укрепленного плацдарма рядом с варп-вратами и ведение осторожной кампании по постепенному завоеванию миров, на которые претендовали тау – как в пределах Рубежа, так и за его границами. Ахилл надеялся быстро обезопасить основную часть Иерихона и, не останавливаясь на достигнутых успехах, продолжать безжалостное наступление по упомянутым направлениям. Увы, войска Ахилла терпели поражения от подлых еретиков в основных мирах рубежа, а тау начали масштабное вторжение в регион. Поход замедлился уже в самом начале, его силы таяли в сотнях мелких схваток, а непреклонность Ахилла вызывала недовольство со стороны космического десанта и Адептус Механикус, которые настаивали на более решительных действиях.

Наследник Ахилла, сильно отличался от него. Соломон Тетрарх также был ветераном Имперской Гвардии, но завоевал репутацию смелого стратега и харизматичного лидера, позволявшего своим командирам самостоятельно принимать многие стратегические решения. За первый год на посту лорда-милитанта Тетрарх сместил немало генералов

Армии в неведении

Для того чтобы держать в тайне связь между Иерихонским рубежом и Каликсидой, крестоносцам не объяснили, что они воюют на другом конце галактики. Верховное командование, офицеры Флота и другие ключевые члены старшего руководства походом, естественно, знают правду о положении вещей, также как Адептус Астартес и Адепта Сороритас. И, конечно, правду знали и те, от которых скрыть её было невозможно: навигаторы и астропаты похода.

Однако подавляющее большинство тех, кто сражается и погибает на Иерихонском рубеже, находятся в полном неведении и не осознают того, что воюют под светом солнц, настолько далёких, что они даже не видны из мест, которые эти люди называли домом. Они знали лишь то, что погрузившись на корабли, через Варп попадали в зону боевых действий. Если кто-либо и задумывался о том, на чьей земле они проливает кровь, то скорей всего считали, что воюют в районе Звёзд Тало или в диких регионах Каликсиды. Но таких было очень немного.

Одна из основных причин такой секретности – защита жизненно важной линии снабжения, доступной посредством варп-врат между Иерихонским рубежом и Пограничьем Тало. Без этой линии поход прекратит свое существование – возможно, менее чем через несколько месяцев, ибо будет неспособен вооружать и кормить себя, а также получать пополнения. Захваченные врагом варп-врата будут представлять неизбывную угрозу Каликсиде и имперским маршрутам в пространстве Коронус. Однако секретность не обещает того, что подобное никогда не произойдет.

Есть ещё одна немаловажная причина поддержания тайны: она позволяет походу пополнять свои армии в таких количествах, в каких это было бы невозможно сделать, будь секретность снята. Хотя руководство походом и требует силы и ресурсы, сектора всегда неохотно отдают новобранцев и запасы, зная, что боевые действия будут вестись далеко от их миров. Миры, отдающие эту десятину, и знающие, что служат воле Императора, и солдаты, которые, скорее всего, больше не увидят своих родных миров – не редкость в Империуме.

Как результат – большинство полков набрано из Каликсиды, Скаруса и Иксаниада, которые считают, что отправляют своих сынов и дочерей в бесконечный Пограничный крестовый поход, что ведут несколько высокопоставленных церковников. Это ложь – поход верховного проповедника Корвинуса в Звёзды Тало был потерян ещё два десятилетия назад и считается погибшим.

Пока Ахиллов поход, словно голодный зверь, продолжает поглощать людей и сырье, Пограничный поход продолжает существовать лишь на бумаге, оправдывая собой тяжелую десятину, взимаемую с миров, находящихся близко к вратам в Иерихонский рубеж. Губернаторы планет и субсекторов оставляют в неведении, чтобы не прерывать поставки новобранцев и оружия для другого похода. Между тем Министорум продолжает нести свое слово новым рекрутам, и писцы и прокураторы Департаменто Мунитурум хладнокровно перенаправляют десятки тысяч солдат и кораблей одним росчерком пера.

ВОЙСКА БОГА-ИМПЕРАТОРА ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

Диспозиция на начало Ахиллова крестового похода приблизительно в 7252.777.M41

Заметка составителя: перекрестная ссылка: секретное распоряжение Ламас-В

Известные части Имперской Гвардии

Резерв сегментума

Кадийские ударные части – 2 полка
Текарнские танковые войска – 1 полк
Иаксийская десятинная гвардия– 2 полка
Гвардия Терракса – 3 полка
Хараконские боевые ястребы – 1 полк
Мордианская Железная гвардия – 1 полк
29-й полк дескаальских уланов – 1 полк

Набранные в секторе Каликсида:

Синтиллианская тяжёлая пехота – 2 полка
Синтиллианская гвардия – 3 полка
5-й «Друзов» полк Маккавейской гвардии
16-й полк маккавейских янычар
14-й полк мортресских горцев – 1 полк
13-й танковый полк Свинцового города
Вольгский 3-й полк «Несущие милосердие»
Подземский 202-й полк лёгкой пехоты
Монрасский 25-й разведывательный полк «Рассекающие воздух»
Меровские штрафные войска – 4 штрафных легиона
Гаталаморские тяжёлые гренадеры – 8 батальонов

Известные части Адептус Астартес

Вермилионовые Ангелы – 1 рота
Космические Волки – 1 боевая рота
Белые Консулы – 2 роты
Тёмные Сыны – 3 роты
Серые Рыцари – секретная информация
Кровавые Мечи – 2 роты
Реликторы – 1 спецподразделение
Штормовые Стражи – 7 рот
Также подразделения Призраков Смерти, Покорителей, Апостолов Калибана и Железных Змеев, представленные санкционированной крестоносной ротой, охраняющей знамя священного крестового похода.

Списки частей Адепта Сороритас

Орден Доблестного Сердца – 1 командерия
Орден Кровавой Розы – 4 командерии
Орден Серебристого Покрова – 1 прецептория
Орден Огненной Слезы – 1 миссия
Орден Багрового Обета – 2 миссии

Списки частей Официо Ассассинориум

Ассассины – секретная информация

Списки частей Адептус Механикус

Адептус Титаникус – Легио Венатор (3 линейные манипулы, 2 разведывательные манипулы)
Центурио Ординатус – 1 ординатус
Техногвардия скитариев – 4 полка
Ордо Редуктор – 2 осадных подразделения
Рыцари дома Корвас – 2 подразделения
Легио Кибернетика – 1 дивизия

Списки кораблей Имперского Флота

”Белиал” – линкор типа «Император»
”Наказание” – линкор типа «Вечный Оберон»
”Прокламация Гнева” – гранд-крейсер типа «Мщение» (потерян в 786.M41)
”Вечный реквием”– гранд-крейсер типа «Экзорцист»
”Каэлестис Диктацио”– линейный крейсер типа «Марс»

Списки частей Департаменто Мунитorум

Ремонтно-эвакуационная и фуражная армия:
3 полка первопроходцев
2 полка полевых силовиков
4 трудовых батальона
1 счётный корпус Администратума

Списки священных ордосов Инквизиции

Засекречены

Списки частей/ прочие войска

Вассалы вольного торговца Казанда Лана (пять линейных кораблей, эквивалент/ 3 полка милитантов)

«старой гвардии», служивших при Ахилле, или урезал их возможности. На их место он поставил молодых офицеров, способных мыслить и принимать важные решения самостоятельно, обладающих теми качествами, которые сам Тетрарх ценил больше всего. Затем он распорядился, чтобы силы похода были разделены на три группы, вывел из резерва на линию фронта войска и ресурсы, которые накапливал его предшественник, и усилил натиск, планируя, что в течение десяти лет Рубеж будет покорён.

Крупнейшая группировка сил должна была выдвинуться в центр Иерихонского рубежа, подавляя местное сопротивление, а остальные две группы будут быстро продвигаться в малозаселенные пограничные миры, окружая ядро бывшего имперского сектора. Таким образом, наступление на покоряемые тау миры стало только одним из наконечников трезубца, впивающегося в гниющую плоть Иерихонского рубежа, вновь присоединяя его к владениям Бога-Императора Человечества.

Крестовый поход был разбит на три клина: Канийский, Ахеросский и Орфейский, но, как бы не была мудра эта стратегия, война ведется вот уже три десятилетия, а судьба Иерихонского рубежа и всего похода туманна.

ОРФЕЙСКИЙ КЛИН

«Говорят, в древние времена человек молился о том, чтобы монстры морей не вылезали из своих темных глубин. Теперь, глядя на тьму промеж этих звезд, я чувствую, что те же молитвы невольно срываются и с моих губ»

– слова капитана Ахаброна, адресованные его первому офицеру на крейсере дальнего радиуса действия «Адмирал Ишмаил» пропавшего без вести в 814.M41.

Орфейский клин дальше всех продвинулся в Иерихонский рубеж. Его силами лорд-милитант Тетрарх намеревался быстро пройти через незавоёванные и бесплодные системы, и поход в этом направлении оказался самым успешным: крестоносцы покорили более шестидесяти систем. Но сейчас не осталось и следа этих достижений – войска клина разбиты и рассеяны, большинство командиров пропало без вести или погибло.

Смерть пришла из удалённых пространств совсем недавно и смела всё, чего добился поход, неся хаос и смерть. Прошло четыре года с того мига, как всепоглощающий инопланетный ужас – тираниды – прибыл, дабы поглотить всё, что встанет на его пути. Неподготовленные к такому повороту событий крестоносцы погибли в кровавой бойне. Лишь несколько миров ещё противостоят Великому пожирателю – десятки других, скорее всего, уже уничтожены. Возможно, есть ещё планеты, что противостоят тиранидам или пребывают в неведении и страхе, не осознавая, что челюсти чужацких чудовищ смыкаются над ними.

Положение на клине становится всё более катастрофическим, и только одно можно сказать с полной уверенностью: то, что случилось, было лишь началом.

ПОБЕДА И КАТАСТРОФА

Орфейский клин отправился в бой через год после того, как Соломон Тетрарх стал лордом-милитантом всего похода на Иерихонский рубеж. В это время разведка, находящаяся в распоряжении Верховного командования, предполагала, что системы на краю Рубежа состоят из слабозаселённых пограничных и нескольких формально имперских миров. Эти планеты пребывали в упадке, но всё ещё хранили веру в Империум и соблюдали законы, существовавшие ещё до падения Иерихона. Некоторые даже поддерживали спорадические контакты с Империумом и оказывали разведке похода помощь и делились сведениями. Казалось, что если быстро вернуть под контроль Империума такие верные миры и их соседей, их можно будет использовать как плацдарм, с которого крестоносцы смогут ударить на Архиврагу на Ахеросском клине.

Командование Орфейским клином было передано генералу Курасу, самому молодому и амбициозному старшему офицеру из свиты лорда-милитанта, в котором многие видели протеже самого Тетрарха. Некоторые втайне сомневались, что молодому Курасу хватит опыта для быстрого наступления. Однако их сомнения рассеялись, когда Орфейский клин рванулся вперед, сметая небольшие империи отступников и неся свет в преданные Императору миры. Продвигаясь вперёд, Курас снабжал союзников из космического десанта и Караула Смерти точными разведданными о нужных целях и получал полную поддержку. За десять лет клин Кураса врубился в Иерихонский рубеж глубже всех остальных. Продвижение

клина было настолько велико, что лорд-милитант Тетрарх начал снимать оттуда войска и бросать их в котёл смерти, кипящий в зоне «Целлебос».

Затем, в 999812.M41 астропатическая связь между различными мирами и боевыми группами стала прерываться, и ограниченные сообщения, доходившие до адресатов, становились беспорядочными, мрачными и мало похожими на разведданные. Астропаты и другие санкционированные псайкеры клина с криками просыпались от страшных кошмаров, наполненных бесконечной тьмой и тысячами шепчущих голосов. Некоторые покончили с собой, другие сошли с ума, бормоча о «грядущей волне», «голодных глубинах» и бредя о скорой гибели. Из-за временных проблем со связью никто из командования не знал, как размещены и какие действия предпринимают их войска, и не мог ими командовать, а Адептус Астартес советовались лишь друг с другом.

Обрывки информации, дошедшие в последующие месяцы, указывали на то, что некоторые войска похода пропали, и часть покорённых миров подверглась нападениям. Клин как будто накрывала жуткая тень, под пологом которой начали разворачиваться ужасные события. И только по открытой связи с загадочным Караулом Смерти стало понятно, что злой рок, настигший клин и, возможно, весь поход – это тираниды, прибывшие на Иерихонский рубеж.

С того времени силы Орфейского клина пережили немало боёв, а их численность сократилась больше чем наполовину. Цепь командования уничтожена, войска деморализованы, а жизненно важный мир-крепость Хетгард осаждён силами тиранидов. Караул Смерти предполагает, что как минимум девять населенных миров пали под натиском тиранидов, ещё шесть ожидают своей участи или уже вступили в схватку с силами противника, а судьба по меньшей мере двадцати других систем, укрытых тенью Варпа, остается неизвестной.

Флот-улей «Дагон»

Появление тиранидов на Иерихонском рубеже ввергло крестоносные армии в хаос. Отчасти этому способствовало то, что тираниды глушили астропатическую связь, на которую так полагается Империум. Ко всему прочему, войска крестового похода не имели никаких данных о численности флота-улья. Верховное командование не получало точные данные о численности войск противника, а космические десантники (и, что важнее всего, Караул Смерти) не поделились своими сведениями.

Паника нарастала, некоторые говорили о несметных тиранидских полчищах, другие утверждали, что это лишь осколок флота из нескольких биокораблей. Некоторые пытались проанализировать обстановку, соглашаясь, однако, что это действительно могла быть группа кораблей флота-улья **«Бегемот»**, отделившаяся после раскола самого флота-улья в 745 M.41.

Хотя некоторые специалисты, в особенности магос Биологис Ордо Ксенос и Администратум не сошлись во мнении, как назвать новую угрозу, имя ей дал лорд-милитант Тетрарх в 989814 M.41. Сейчас этот флот сам по себе представляет угрозу не победному прошлому, а настоящему. Название для него было взято из древних легенд, в которых говорилось о злом роке и чудовищах.

И имя ему – флот-улей **«Дагон»**.

КАСТОБЕЛЬ

«И тьма накроет звёзды, и люди в отчаянии скажут, что свет покинул их. И в этот миг ереси они будут обречены»

– из проповедей Себастьяна Тора

Кастобель – это мир-улей, управляемый знатью, долго хранивший верность Империуму в эру Мрака. Но сейчас эта планета в одиночку противостоит вражеским силам, жаждущим поглотить её. Когда другие миры впали в беззаконие и стали поклоняться ложным богам, Кастобель оставался преданным идеалам Империума и верил, что придет день, когда Империум вернётся, дабы восстановить порядок в регионе. Осуществляя жесткую политику, совет знати, именуемый Аквилльским множеством, сохранял порядок в своих владениях, не позволял ереси проникнуть в соборы, обеспечивал кузницы и заводы сырьём, продукцию которых сбывали на мелких значимых планетах системы. Множество помогало силам обороны, подвергавшимся периодическим нападением налётчиков и инопланетных хищников. Когда до Кастобеля добрались крестоносцы, их встретили с ликованием. С этого мига Кастобель почувствовал свою важность для похода, его правители принялись ещё страшнее обирать подданных, рассчитывая повысить планку производства вооружения, обеспечения похода провизией и полками.

Когда без всякого предупреждения появился флот-улей «Дагон», Кастобель вновь потерял связь с Империумом. Благодаря жёсткому контролю, Множество обуздало бунт, начавшийся из-за всеобщей паники, но вскоре стали распространяться слухи об ужасных существах, крадущихся в темных глубинных улья и злом роке, настигшем поход в бескрайних просторах космоса. Кастобельцы отчаянно пытались восстановить связь с Империумом. Увы, лишь несколько кораблей похода смогли добраться до порта, чтобы перевооружиться и пополнить запасы. Члены экипажа рассказывал о чудовищах, рыскающих среди звезд и ужасах проигранных битв. Затем Кастобель накрыла тьма, и свет звёзд покинул его. Власти срочно мобилизовали войска и отправили безнадёжные астропатические сообщения с мольбами о помощи. В канун 817.M41 на поверхность Кастобеля начали падать тёмные споры. Многие из них были сбиты древними оборонительными установками. Многие аристократы сочли, что Империум бросил их и в отчаянии покончили с собой, бросившись с высоких шпилей. Другие предпочли дорого продать свои жизни инопланетному врагу. Сейчас Кастобель в состоянии войны против врага, ужаснее которого нет ничего во вселенной – города-ульи осаждены, а люди отчаянно сопротивляются захватчикам. Однако судьба мира ещё не предрешена – тираниды, спустившиеся с небес, оказались недостаточно многочисленны, чтобы захватить целый мир. Бесплодные и безжизненные пустыни и вулканические равнины также стали преимуществом – тираниды просто не могли собрать там достаточно биомассы для подкрепления сил. Хотя два из шести основных ульев пали, один из них стал атомным погребальным костром для врага. Остальные всё ещё держатся, однако надежда тает с каждым днем. Караулу Смерти известно о трудном положении Кастобеля, и сейчас он строит планы по вмешательству.

Судьба Кастобеля балансирует между жизнью и смертью, однако одна вещь остается очевидной – его будущее будет написано кровью.

ЭЛЕВСИН

«Богохульство преследует человечество чаще, чем набожность. Оно глубоко запустило корни в душу и выходит наружу, когда разум оказывается слаб перед ужасами вселенной»

– ведьмознатец Пол, «Первые принципы гонений».

Элевсин – мир храмов и набожности, чей свет мерцает в раскрывшейся пасти флота-улья «Дагон», а охвативший его страх грозит перерасти в отступничество и поклонение лживым богам. Ещё до начала эры Мрака Элевсин был миром-храмом. Большую часть планеты покрывали обширные моря, и на нескольких островах возвышались образовывавшие целые города десять тысяч церквей и украшенных витражами храмов, посвященных Богу-Императору. Эти чудеса пребывали в святости пять тысяч лет, став местом паломничества послушников из таких дальних миров, как Макрагг и Салем.

С приходом эры Мрака богохульство взяло верх над набожностью, а преданность священников, монахинь и служителей превратилась в поклонение Тёмным богам. Когда силы похода вновь захватили планету, всех обитателей Элевсина сожгли, а храмы – очистили от скверны огнём. Экклезиархии понадобились десятилетия для перестройки городов-храмов и превращения Элевсина в центр своей власти для повторного завоевания Иерихонского рубежа. Возможно, что камни Элевсина ещё помнят темное прошлое, и порой священники, глядящие в ночное небо, слышат их шёпот. Они видят тёмные тени, что движутся меж звёзд, и уже начинают ходить слухи о тёмных демонах, крадущихся в подземельях городов-храмов.

Новости о нашествии тиранидов посеяли панику в умах некоторых жителей, но в других укрепило веру, хотя те, кто слышат шёпот в своих снах, испытывают искушение отступиться от веры и вновь обратиться за помощью к ложным богам.

ФРЕЯ

«И как мертвые когда-то были живыми, так и мёртвые места этой галактики, может быть, были такими, как самые могущественные и блестящие наши миры. И каковы сейчас эти холодные пустоши, так и в неродившемся ещё грядущем и наши миры стать могут»

– предостережение из «Семи книг бдительности».

До того, как Иерихонский рубеж погрузился во мрак, Фрея была шахтёрским миром, где миллионы закабалённых рабочих трудились в карьерах и шахтах, добывая сырье для миров-кузниц Иерихонского рубежа, что сейчас считаются считаются потерянными для Империума. Долгие тысячелетия эры Мрака мир разрывали хаос и анархия, его поверхность превратилось в арену сражений между бандами техноварваров, культистов и мутантов-каннибалов. Последнее напоминание о принадлежности к Империуму, сенсорная матрица, кружила в космосе, двигаясь по орбите одной из многих лун Фреи. Этот специальный астропатический ретранслятор был бдительным оком Караула Смерти. Знаменуя приближение того что поглотило Орфейский клин, ретранслятор Фреи, который просуществовал тысячи лет во тьме и в холоде, неожиданно замолчал. В 001814.M.41 «Громогласный» вошёл в систему Фреи, чтобы выяснить, что случилось с ретранслятором. Караульные не нашли ни самого ретранслятора, ни признаков жизни на Фрее. Приготовившись к отлету из системы, «Громогласный» обнаружил два корабля-трутня тиранидов, скрытых в орбитах лун Фреи, арьергард, оставленный в тылу Пожирателя, и вступил с ними в бой.

«Громогласный» вернулся в Эриох в покорёженным корпусом, следами кислоты и почти пустыми арсеналами. Корабль сам по себе был предвестником надвигающейся бури – тираниды пришли в Иерихонский рубеж. Караульные больше не пытались вернутся на Фрею.

ХЕТГАРД

«Да будут врата закрыты от врага извне.
Да будет прочна каменная опора под моими ногами.
Да напьётся мой меч кровью врага и не будет удовлетворен.
Да не изведаю я страха смерти, что несу в бою
Да останусь я воином, и если паду, то с клинком в руке.»

– сказано Иваром Вороньим Когтем, волчьим гвардейцем Космических Волков, утром в день падения первых спор на Хетгард

Хетгард – имперский мир-крепость, и место ещё одного недавно разгоревшегося противостояния с тиранидами. В прошлом Хетгард был шахтёрским миром, в чьих лесах и цепях вулканов находились богатые залежи редких металлических руд. Сейчас, единственное, что осталось – это равнины, усеянные камнями, мерцающими металлическим блеском, разрушенные горы с гулкими тропами и бессчетными не отмеченными на карте шахтами.

Хотя ресурсы Хетгарда истощились, инженеры-фортификаторы сочли его идеально подходящим для стратегических нужд лорда-милитанта Ахилла. Многие горы Хетгарда оделись в броню, а в заброшенных шахтах были построены генераторы, склады и казармы. Планету опутали тысячи миль стен, колючей проволоки и миллионы мин, а помещения внутри укреплённых гор стали складами боеприпасов для орудийных установок, расположенных на вершинах гор. Так Хетгард был превращён в

могущественную крепость, защищающую фланги похода, и оружейную, уступающую только Карлаку и снабжавшую солдат всем необходимым. Три десятилетия ни один враг не мог захватить Хетгард. Дважды его крепости подвергались жестокому испытанию – во время налёта орксаров Медного Глаза и при атаке неизвестных могущественных ксеносов, которые прибыли на шарообразных боевых машинах. Но и те, и другие были отброшены, частично благодаря Караулу Смерти.

Однако истинное испытание ждало Хетгард впереди. На крепости обрушились несметные полчища улья «Дагон». Миллионы чудовищ были уничтожены пушками Хетгарда в первые часы битвы, когда враг только высаживался на планету. Однако спор и крылатых монстров становилось всё больше, пока все равнины между горными хребтами не затопило живым морем хитина. Натиск тиранидов не прекращается с мига падения первых спор, и неважно сколько жуков гибло от рук имперских войск – на их место вставали новые. Помощь и подкрепления ещё не подошли. Хотя десятки тысяч гвардейцев, плюс подразделения Космических Волков и Штормовых Стражей, командующих обороной, защищают его стены, запасы обороняющихся не безграничны. Хетгард падёт, если ход событий не переломят иные войска похода. А если один из величайших миров-крепостей в Иерихонском рубеже исчезнет, путь к сердцу похода будет открыт.

ВАНИР

«Если человечество не объединится, оно погибнет. Даже если если придётся положить на это миллиард жизней, десять миллиардов или столько, сколько песчинок бывает на берегу, мы заплатим такую цену. Ибо по поодиночке мы окажемся слабыми и разобщенными перед лицом безжалостного врага этих последних времён»

– кардинал Салазар Скрон, проповедь на горе Амалат

Ванир – система необитаемых миров и место противостояния крестоносцев и повстанцев, верных самопровозглашённым монархам королевства Ванир. Разрозненные силы боевой группы «Икар», отступившие по причине тяжёлых потерь, причинённых тиранидами, пытаются одолеть повстанцев, захвативших систему. Имперцы осознают, что времени мало и единственный шанс пережить скорое наступление тиранидов – восстановить оборону системы, до того, как Великий пожиратель придёт уничтожать всех ванирцев – и верноподданных, и мятежников.

Во времена эры Мрака на Ванире существовало ложное «королевство Ванир», небольшая империя, чьи монархи правили её, сидя на штыках. Небольшой флот кораблей, способных перемещаться в Варпе, держал миры, находящиеся поблизости, под контролем, угрожая орбитальной бомбардировкой и высадкой грозной генномодифицированной Коронной гвардии. Когда ахилловы крестоносцы достигли миров Королевства, развязалась война, длившаяся год и закончившаяся смертоносной атакой космических десантников из ордена Штормовых Стражей. Многие из монархов бежали до того, как на Ванир обрушился гнев Империума, и тот был жестоко приведен к Согласию, некоторые были пойманы и коронованы расплавленным золотом, но нескольким монархам всё-таки удалось скрыться. Однако позже, из-за тени флота-улья «Дагон», связь прервалась. Это привело имперцев в замешательство, и выжившие монархи, давно планировавшие возвращение, подняли восстания. Повстанцы низложили власть Империума на Ванире, короли вновь взошли на свои троны и ввергли планету в кровавую баню гражданской войны.

Разрозненные части боевой группы «Икар» попытались перегруппироваться на Ванире после сражения с вторгшимися тиранидами. Однако при входе в систему на них напали войска ванирских монархов. Ванир был нужен походу целым, и группе «Икар» пришлось сражаться с имеющим преимущество противником, одновременно пытаясь не повредить инфраструктуру планеты, дабы её можно было использовать в войне против тиранид.

Великий пожиратель окажется здесь очень скоро, а Ванир всё ещё расколот и беззащитен перед грядущим уничтожением.

Ахеросский клин

«Про войну можно с уверенностью сказать только одно: что цена победы – всегда кровь, твоя и твоих врагов»

– «Тактика Империалис»

Ахеросский клин – центральное атакующее звено Ахиллова крестового похода. С того мига, как лордом-милитантом Тетрархом были сформированы три ударных клина, Ахеросский начал тонуть в крови и приобрел дурную славу. Он ненамного продвинулся в завоевании миров, но поглотил в горниле войны огромное количество имперских жизней и военного имущества, даже по сравнению с потерями Орфейского клина. Изначально, Ахеросскому клину была выделена львиная доля передовых полков и отдан приказ выдвинуться в сердце населённой части Иерихонского рубежа. Эта территория была зачумлена поклоняющимися Варпу отступниками и работорговцами-ксеносами. Она была домом для нескольких небольших империй и находилась под влиянием аномалии Гадекса, искажения реального пространства, поглотившего столицу бывшего сектора несколько тысячелетий назад. С самого начала наступление на область,что некогда была субсектором Целлебос, потерпела неудачу. Тетрарх не учёл в своем плане сведения разведки (основанные на информации, предоставленной Караулом Смерти), составленные бывшими адъютантами лорда-милитанта Ахилла, посчитав их «преувеличенными и излишне осторожными». Лорд-милитант начал наступать сразу в нескольких направлениях. Он рассчитывал, что этот план позволит походу закрепить прогресс и смять серьёзное сопротивление. И хотя правота нового лорда-милитанта быстро подтвердилась, масштаб сопротивления оказался больше, чем ожидалось даже по самым мрачным прогнозам. Поход столкнулся с мощной, хорошо организованной контратакой. Вместо небольших рейдеров, способных перемещаться в Варпе, крестоносцев встретили космические скитальцы и несколько крейсеров, некоторые из которых принадлежали смертоносным космическим десантникам Хаоса из легионов-предателей.

Флота Ахеросского клина был разделен по более чем двадцати эскадрам. Столкновение с таким сопротивлением стало катастрофой. Десятки кораблей Имперского Флота были уничтожены по одиночке, порядок десантных судов – нарушен, их преследовали и систематически уничтожали. Тысячи гвардейцев, погибли в холодном вакууме космоса, не сделав ни единого выстрела. Только храбрость и умение адмиралов,

Судьба боевой группы «Арго»

Боевая группа «Арго» была командной группой Орфейского клина, руководящий которым генерал Курас всегда хотел быть на острие похода. Неудивительно, что «Арго», в которую входили лично им отобранные полки и штабы, всегда была на передовой. В ходе своей самой известной кампании группа удостоилась чести очищать Мавзолей оракулов на Элевсине, присутствовала при разрушении осквернённых храмов, на месте которых выстраивали новые святыни во славу Бога-Императора, а её ударные силы сокрушали монархов фальшивого королевства Ванира. Когда неизвестная угроза, исходящая от флота-улья «Дагон», начала глушить связь на всём клине, Курас двинул свои силы прямо в центр тиранидской тени. Подробности произошедшего удалось выяснить только из кошмарных воспоминаний нескольких раненых, вырвавшихся из лап смерти. В последний раз «Арго» видели в системе Фонос, на которую обрушилась целая волна чудовищ из глубин холодной пустоты. Спастись удалось лишь нескольким бойцам, которые сбежали на кораблях сопровождения, следовавших за флотом. Позднее Имперский Флот казнил их за трусость.

С того мига о судьбе «Арго» неизвестно ничего. Многие считают, что группа и возглавлявший её генерал Курас безвозвратно потеряны. Однако некоторые полагают, что группа «Арго» встретила участь худшую, чем гибель в пасти голодных чудовищ. В авангарде флота-улья начали появятся истерзанные корпуса бывших имперских боевых кораблей, наполненные передовыми боевыми организмами – семена будущей бури. Корабли идут обычным порядком и некоторые все ещё посылают зашифрованные сигналы о помощи, похожие на крики неупокоенных мертвецов.

а также решительные действия космических десантников, приписанных к силам похода, помогли предотвратить неожиданно, жестокие потери и спасли клин от гибели. Эти целеустремленные люди устроили упорядоченное отступление к безопасным Карлаку и Стальному кольцу. Клин понес огромные потери: сто шестьдесят тысяч пехотинцев и обслуживающего персонала за менее чем шесть стандартных терранских недель. Большинство потерь было среди погибших в транспортных кораблях или оказавшимися отрезанными на ранее завоеванном Хазанте, куда туда прибыли войска противника и потопили район в крови. К тому же, более дюжины линейных кораблей были потеряны или захвачены противником. Самой большой потерей была боевая баржа «Детище войны» Штормовых Стражей, чьи обломки были брошены дрейфующими среди радиационной бури на орбите двойного пульсара Магог.

КАРЛАК

«Мне всегда нравились хорошие крепости: большинство врагов счастливо пребывают там, где ты можешь их легко найти, и спят, громко храпя в своих кроватях, когда ты проскальзываешь внутрь и вырываешь их сердца»

– леди Мирам Сэйней, эпикуреец и капитан корсаров

Карлак – мир–крепость, основной штаб Ахиллова похода и самое мощное место сосредоточения имперского военного могущества на Иерихонском рубеже. В прошлом, во времена Иерихонского сектора, Карлак был отдаленным, незначительным колониальным мирком. Его население никогда не увеличивалось настолько, чтобы влиять на политику сектора, а планета не обладала обширными ресурсами, чтобы заинтересовать Адептус Терра. Когда наступила эра Мрака, бедность и незначительность отчасти защитили Карлак и смягчили его переход к изоляции, и уберегли от войн и катастроф, постигших остальные миры, находящиеся вблизи ядра сектора. Через столетия на Карлаке развился обычный феодализм.

После открытия Иерихонских варп-врат судьбу Карлака решила обычная астрографическая экспедиция – он оказался ближайшей обитаемой системой Рубежа, приближённой к варп-вратам. Таким образом, это была первая система, на которую обратил внимание лорд-милитант Ахилл. Огромные силы похода были радушно встречены жителями Карлака, чья культура, переходящие от поколения к поколению традиции Имперской истины и поклонение Богу-Императору, сохранилась в неизменном виде. Посланники Министорума быстро укрепили веру карлакцев и искоренили ересь среди населения. Постепенно в горах начали добывать руду, раскинувшиеся степи дали приют десяткам тысяч пехотинцев, а на земле и орбите вырастали обширные укрепления. Адептус Механикус превратили орбитальные астероиды в орудийные станции и орбитальные доки для стоянки кораблей.

С того мига Карлак оставался главной базой крестоносцев, опорной точкой и центром снабжения имперских войск на Иерихонском рубеже. На его орбитальных станциях базировались флотские штабы, ремонтные базы и пункты снабжения, а также главный астропатический хор. Карлак – краеугольный камень в широкой полосе постов прослушки и защитных станций «Стального кольца», раскинувшегося вокруг участка Иерихонского рубежа, граничащего с «Колодцем Ночи», откуда клинья похода получают поддержку.

За сорок лет с того мига, как первые крестоносцы ступили на поверхность Карлака, обстановка ухудшилась. Имперцы изменили поверхность планеты, застроили её мануфакторумами и изменили методы сельского хозяйство – это не могло не повлиять на климат Карлака.

Империум не только загрязняет воздух и поверхность планеты – он медленно порабощает население Карлака, делая людей изгоями на своём собственном мире. Это уже привело к началу сопротивлению в некоторых районах. Силовики Департаменто Мунитурум пытались сломить сопротивление, но пока им это не удалось. Некоторые имперские аналитики отметили повышение активности культов. Кроме того, поступали доклады о появлении среди карлакцев агитаторов с других миров. Всё это может превратить слабые и неопасные для крестоносцев гражданские волнения и случаи саботажа в нечто более опасное.

Кенотаф Ахилла

Высеченный из монолитного, переливающегося серо-чёрными оттенками, мрамора, стоящий над руинами бывшего имперского собора, уничтоженного во времена эры Мрака на Карлаке, кенотаф Ахилла возвышается над городом Кар'тир. Эта исполинская гробница, была возведен в центре самого крупного из местных поселений Карлака; предполагалось, что она останется пустой навсегда. Однако, после преждевременной смерти лорда-милитанта, этот ксенотаф стал храмом, посвященным первому командующему походом.

Он также является почитаемым местом для солдат и служит мемориалом павшим. Имена погибших высечены в подземельях и палатах, и многие верят, что кенотаф – духовное сердце имперских сил. Однако для тех, кто считает имперское присутствие проклятием, а не благословением, это символ угнетения и скорби.

Город в море

Загадочный, погружённый в море город, который многие считают не более чем местным мифом, по преданиям расположен в океане, покрывающем большую часть южного полушария Карлака. Считается, что страдающие там души погибших бесчестной смертью, собираются облаченными в тёмные мантии фантомами среди затопленных башен и тёмных зиккуратов, чтобы затем вечно терзать их. Карлакцы, пострадавшие в результате случившегося несчастья или катастрофы, попадают в этот подводный мир, и остальные жители смотрят с подозрением на тех местных, что живут на островах, разбросанных на юге.

Миф то или нет, возведение стратегически необходимых оборонительных сооружений и орбитальных батарей на южных островах оказалось очень проблематичным. Прежде всего – это местное сопротивление и частота возникновения необъяснимых явлений, исчезновений, перебоев мощностей и поломок оборудования.

Расследование Инквизиции, связывавшейся с Караулом Смерти для подтверждения, ничего не дало. Однако в докладах Инквизиции обнаружилось, что подобные проблемы неуклонно возросли за последние месяцы. Среди конструкций были обнаружены артефакты, принадлежащие древним существам. Странные математические и геометрические формулы, начертанные на этих артефактах, вызвали огромный интерес со стороны Ордо Ксенос. До недавнего времени, расследование контролировал инквизитор Заэр Винсент. Однако инквизитор пропал в начале 817.M41 – предполагается, что он был убит. Караул Смерти проявляет большой интерес ко всему происходящему здесь.

ЗОНА БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ «ЦЕЛЛЕБОС»

«Эти звёзды и планеты стали очагами битв, которые не снились мне даже в самых ужасных кошмарах. Однако, я боюсь, худшее ещё впереди»

– из личных записей полковника Хавия Блэна из подземского 202-го лёгкой пехоты, командующего в зоне боевых действий «Целлебос», 443817.M41

С мига ужасного катастрофы, что постигла Ахеросский клин, лорд-милитант Тетрарх возобновил атаку на регион, посылая все подкрепления, которые он мог собрать, на войну, ставшую кровавой бойней, распространившуюся на более чем пятьдесят звёздных систем и растянувшуюся на уже двадцать пять лет напряженных сражений. Все усилия были брошены на захват ключевых систем, ныне ставших зоной боевых действий «Целлебос» - Хазанта, Тщеславия, Кровавого триединства и некоторых иных. Имперские войска с трудом достигали небольших успехов в отдельных битвах с еретиками, установить полный контроль на планетами пока не удалось. Тем временем, все больше проявлялось зловещее влияние неизвестных потусторонних сил на звезды Харона, находящиеся в аномалии Гадекса.

Несмотря на сложности, Ахеросский клин пополнился свежими подкреплениями, прибывшими из Каликсиды и оттянутыми с других клиньев, и постепенно начал «оживать» и делать успехи. Увы – новые успехи закончилось из-за недавних поражений на Орфейском клине и нашествия тиранидов. Это вынудило перегруппировать силы, чтобы не допустить краха Орфейского клина и не поставить под угрозу весь поход. В годы бедствий характер лорда-милитанта Тетрарха изменился, и хотя он все ещё оставался харизматичным лидером, в нем появились жуткие изменения. Тетрархом овладела нарастающая паранойя, в своем окружении он видел «предателей». Возможно, ввиду сущности врагов, этот бред преследования был оправдан, но для человека такого положения как лорд-милитант, подобное расстройство ума убийственно.

ХАЗАНТ

«Чего ревёшь, старина? Из-за того, что мы по колено в крови? Боишься грома пушек? Или этих мокрых трупов в нашем окопе? Взбодрись, приятель, Император-спаситель привёл нас на этот прекрасный мир с открытым небом и широкими дорогами, и всё, о чем он нас просит, так это убить пару-тройку этих безбожников. Как прекрасно быть имперским гвардейцем»

– пехотинец Морлок Дракс, вольгский 3-й полк.

Хазант – это мир войны; это огромное поле брани, на котором продолжают проливать реки крови с того мига, как крестовый поход пришёл на Иерихонский рубеж. Много лет бывшая крепостью корсаров, эта некогда имперская планета и её угнетённое население попадало под пяту то одного военного диктатора, то другого. Обширные природные ресурсы и корабельные верфи были главной добычей очередного тирана. Ещё до начала крестового похода Хазант считался основной целью, и первоначальное завоевание и освобождение Хазанта от еретических войск было последней великой победой лорда-милитанта Ахилла. Бывшим владыкам Хазанта было позволено сбежать; этот непредусмотрительный шаг позже вызовет ужасные последствия для достижений похода. Немногим позже лорд-милитант Тетрарх разделил поход на три клина. Рейды еретических войск на подконтрольные Империуму территории в регионе Целлебос начали неожиданно усиливаться, и Ахеросский клин под непосредственным командованием Тетрарха принял на себя основной натиск хорошо организованного сопротивления. Тогда Хазант был временно отрезан от внешнего мира и находился в состоянии войны, гарнизонные войска понесли большие потери, до того, как контратака имперских войск вновь оттеснила противника из системы.

После этого контроль над Хазантом много раз переходил из рук в руки, и сейчас он остаётся основной ареной боевых действий. Его звёздная система полна остовов уничтоженных кораблей и кишит налётчиками с обеих сторон. И еретики, и имперцы устраивают точечные рейды для того, чтобы преодолев вражеские заслоны, высадить подкрепления на поверхность. Крестоносцы всё ещё ведут боевые действия против Стигмарта и их нечестивых союзников на дюжине фронтов вокруг безжизненных земель, которые представляют сейчас болото, усеянное бункерами, окопами и зловонной тиной. Это война нескончаемого артиллерийского огня, ядовитого газа, подбитых танков и жестоких, безжалостных рукопашных боев.

ТЩЕСЛАВИЕ

«Для человека будет лучше умереть, крича в пасти тиранида или от «милости Императора», чем в постели на этом холодном мире: здесь души умерших уже ждут тебя»

– Малин Грей, псайкер-примарис, специальная оперативная группа Инквизиции.

Тщеславие – это бесплодная, радиоактивная и призрачная пустошь, покрытая разрушенными городами-ульями. Это планета падшего величия, что некогда была миром-ульем Коральсим. Прежде он служил столицей субсектора Целлебос и по экономической и военной мощи уступал лишь Варрусу. Во времена эры Мрака гордые и капризные правители Коральсима одними из первых начали эпоху вечного соперничества и войн. Города-ульи захлестнула волна свирепых гражданских войн, которые быстро разрастались и привели к использованию запретного атомного оружия, превратившего планету в безжизненный, погребенный в пепле остов.

На протяжении многих столетий после этого Коральсим был не более, чем целью для самых отчаянных и безрассудных искателей, смело преодолевающих орошаемые радиоактивными осадками земли в поисках наживы. Обитатели Рубежа назвали этот мир «Тщеславием», в честь высокомерия и глупости бывших правителей Коральсима. В свете надвигающейся аномалии Гадекса, репутация Тщеславия становилась ещё мрачней: есть легенда, которая гласит, что истерзанные души миллиардов умерших на Коральсиме и поглощенных варп-штормом, восстали и наполняют воздух завываниями. С тех пор Тщеславие стало легендарным, мёртвым, призрачным местом. Эти легенды оказались правдой, когда мир стал второй точкой противостояния в войне между продвигающимся имперским походом и силами Стигмарта. Обе стороны пострадали от призрачной аномалии планеты.

На Тщеславии шла жестокая битва, в которой и крестоносцы, и стигмарты пытались захватить контроль над системой для того, чтобы использовать ее как базу для своих операций, но терпели неудачи или сдавали позиции друг другу. Условия на планете были ужасны, и потом обе стороны могли использовать лишь самые эффективные и живучие войска. Для крестоносцев это означало использование отборных ударных отрядов космического десанта, а Стигмарт сформировал свои лучшие подразделения из мутантов, приспособленных к выживанию на ядовитом мире, которых поддерживали ведьмы и которыми командовали легионеры-предатели.

КРОВАВОЕ ТРИЕДИНСТВО

«Я сокрушу своих врагов, буду гнать их впереди себя и слышать хруст их затоптанных рабов. Я буду делать это во имя великих богов крови и тьмы»

– клятва Маратана

Эта система, известная во времена Иерихонского сектора как Сёстры Матараса, считалась настоящей жемчужиной Империума. Она защищала четыре подобные раю, покрытые зеленью агромира, снабжавших планеты системы продовольствием. В эру Мрака систему захлестнуло безвластие и ересь, брошенное население впало в варварство и вняло лживым обещаниям Тёмных богов спасти их от жестоких работорговцев с других миров и защитить от изголодавшихся пришельцев. В 920.M37 Матарас IV был подвергнут последней мере воздействия, Экстерминатусу. Уничтожение провёл Караул Смерти, дабы предотвратить распространение на соседние миры хадрусских кожеплётов. Сёстры постепенно поддались Хаосу и стремились превзойти друг друга в дикости и жестокости.

Три выживших мира Матараса стали известны как Кровавое триединство, где господствовали непрекращающееся насилие и бойня во славу их богов. Единственное, что объединяет жителей Триединства – враждебность к тем, кто был бы настолько глуп, чтобы попытаться покорить их систему. Караул Смерти подозревает, что легионы-предатели будут черпать среди свирепых аборигенов Триединства новых воинов для своих банд.

Когда силы похода впервые проникли в будущую зону боевых действий «Целлебос», то кланы идолопоклонников и ковены ведьм послужили для Хаоса источником человеческих ресурсов. Некоторые из самых свирепых ударных пехотинцев Стигмата были набраны с миров Кровавого триединства.

Войска еретиков знают о важности Кровавого триединства для своих целей. Сейчас систему патрулируют боевые корабли отступников, которые пока отражают все попытки осуществить высадку в системе или провести эффективный рейд. Более того, говорят, что печально знаменитый крейсер «Чёрный грааль» типа «Резня» находится в распоряжении отколовшейся группы предательского легиона Несущих Слово и был замечен на орбитальной стоянке над Матарасом III, где представляет угрозу попыткам крестоносцев завоевать систему.

АНОМАЛИЯ ГАДЕКСА И ЗВЁЗДЫ ХАРОНА

«Придите знаки, придите фигуры, все в дьявольском танце передо мной сияет кровавым светом, приди горе, приди удовольствие, утопите меня в адской ночи»

– из запрещенной пьесы «Мальфийский пир»

В зоне «Целлебос» проявляются два аспекта пагубного влияния аномалии Гадекса. Также неклассифицированная, она похожа на колебания в Варпе третьего уровня, захлестывающего водоворота турбулентности в Эфире, который выходит за пределы в реальное пространство, искажая и искривляя его материю, тем самым делая навигацию и наблюдение в зоне гибельного воздействия практически невозможными. И хотя аномалия значительно меньше, как Мальстрёма, так и величайшей и легендарной раны в ткани реальности – Ока Ужаса – она не менее опасна. Звёздами Харона же называют небесные тела, захваченные в ловушку аномалии, звёзды, которые излучают губительную и нечистую энергию везде, куда падает их свет. Напоминающая «красную дыру» в космосе, аномалия Гадекса не раз была замечена в различных регионах космоса, редко остаётся на том же месте на долгий период. Подвижность Аномалии указывает на ее нечестивость. По одной из теорий сопровождающих поход техножрецов, аномалия «изрыгает» время из других измерений в наше собственное, искажая попытки исследовать её на более близком расстоянии.

Аномалия Гадекса возникла во время сулящего беды парада планет в 656.M40. Записи Караула Смерти свидетельствуют, что водоворот, ставший плодом некоего великого и кровавого замысла поклоняющихся Хаосу смертных, прибыл на затерянный мир и поглотил его,

выпустив хаос Варпа в реальность. Из-за того, что сектор впал в анархию, ни одного агента Трона не оказалось на месте, чтобы помешать этому. В ярости своего рождения аномалия увеличивалась вдвое, после чего снова медленно отходила. С того мига аномалия год за годом росла, пока не достигла размера, который можно наблюдать и сейчас. Под её дьявольское излучение попала дюжина обитаемых миров, которые некогда составляли ядро сектора Иерихон. Среди них оказалась и знаменитая в прошлом столица сектора, мир-улей Варрус, давно охваченный кровавой гражданской войной и поклоняющийся Губительным силам. Некоторые говорят, что Варрус превратился в демонический мир, где прислужники богов Хаоса планируют разрушение Рубежа.

Какие бы тёмные силы не были под контролем еретиков, находящихся в зоне «Целлебос», они подобны тем, которые стали опорой легионов предателей, вставших под их знамёна. Звёзды Харона – их владения, там мерцает кровавый свет, освещая жертвенные подношения извращенных священников и полководцев. Ходят слухи о том, что эти прислужники Губительных сил сами хотят укротить аномалию, как будто она является каким-то древним и могущественным зверем, который перенес их сюда течением Варпа.

САМЕХ

«Что выиграет человек, если покорит мир, но потеряет душу?»

– древнее терранское изречение

Самех, также известный как «железная преисподняя», из-за людей-отступников, прибывающих сюда для торговли и бартера, некогда был имперским миром-кузницей, аванпостом Адептус Механикус в Иерихоне, известной искусством своих техноадептов и качеством производимых когитаторных систем. С медленным впадением Иерихона в варварство и изоляцию, Самех сохранял мощь и независимость намного дольше остальных миров. Крепость Эриох поддерживала связь с Самехом более двухсот лет после падения Варруса. Однако шли столетия, магосы Самеха становились всё более замкнутыми и начинали подозревать всех и каждого. Терзаемый ксеносами-налётчиками, бывшими воинственными союзниками и отступниками, Самех взял за правило открывать огонь по любому кораблю, вошедшему в систему. Но истинная подлая сущность Самеха вскрылась в 325.M.40, когда флотилию исследовательских кораблей Механикус, пробившуюся через варп-шторма в Иерихонских рубеж для восстановления связи с Самехом, заманили на низкую орбиту и разнесли на атомы. Этот акт предательства приведет к тому, что культ Механикус объявит мир-кузницу планетой-изменником, наказание которой – смерть.

Всё стало ещё хуже, когда появилась аномалия Гадекса и поглотила Самех. Обрывки разведданных, собранные Караулом Смерти, говорят о том, что магосы Самеха были

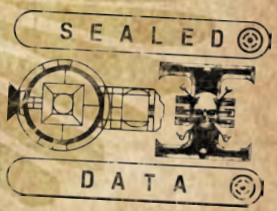
Лицо врага

Силы еретиков и хаоситов, противостоящих Ахеросскому клину, сильно различаются между собой, но хорошо организованы. Вражеские силы могут быть самыми разными – от толп почти безмозглых мутантов, собранных с миров на окраинах Звёзд Харона, до демонов из Варпа, вызванных еретическими ритуалами, от воинов-дикарей из воинственных племён Кровавого триединства, до рождённых в космосе пиратских кланов, которые тысячелетиями нарушали имперские законы.

Две самые могущественные группировки, с которыми должны бороться силы похода – объединённые силы Хаоса: еретическая армия, известная как Стигмарт, и несколько банд космодесантников из легионов-предателей, которые прибыли в рубеж для того, чтобы вести войну с Империумом.

Стигмарт получил свое название за нанесенные на плоть воинов печати их хозяев. Это свирепые и чрезвычайно яростные противники, в армии которых насаждена дисциплина и порядок, контролируемые надзирателями. Стигмарт похож на злобного близнеца Имперской Гвардии. Считается, что высший эшелон Стигмарта составляют былые правители Хазанта, которые сбежали после поражения от имперских войск лорда-милитанта Ахилла. Теперь они объединены под руководством харизматичного культ-генерала Элака Сарды, который, как говорят, заключил тёмный договор с безымянным демоническим существом в Звёздах Харона.

Одними из самых грозных и могущественных сил Хаоса остаются банды и армии космических десантников Хаоса. Эти убийцы, наделённые сверхчеловеческими способностями, архислужители тёмных богов, уже показали себя, нанеся походу огромный урон. В зоне «Целлебос» подтверждено присутствие групп печально знаменитого Альфа-легиона, Несущих Слово, Берсеркеров Скатеракса и Погребального Костра. Также поступают неподтвержденные доклады о появлении демонических орд, предательских легионов титанов и даже целого флота сил Хаоса, расположенного на демоническом мире, рядом с сердцем аномалии.



извращены и обратились к запретным технологиям, занялись торговлей оружием, и даже варп-двигателями, продавая их отступникам, и общаются с гнуснейшими из ксеносов, не проводя никаких различий между ними. Некоторые доклады говорили о том, что магосы возводили алтари Тёмным богам, на которых освящали свои кошмарные творения.

Столетия после этого, посланцы Самеха, осуществлявшие свои грязные дела, стали ожесточёнными врагами Караула Смерти. Они остаются не только союзниками чужаков, но и претендентами на артефакты ксеносов и знания Империума, которые могут попасть в руки его врагов. Похожие на ржавых пауков, корабли Самеха были замечены возле руин Сошествия Юпитера и охотящимися за подопытными образцами на рубежах колоний тау.

Самех – одна из главных причин провала Ахеросского клина. Именно Самех поставляет большинство зловещих боевых машин и оружия, как силам Хаоса в зоне «Целлебос», так и налётчикам, опустошающим фланги похода. Извращённые хозяева Самеха свободно ведут дела с любым существом, будь то человек или другая форма жизни, которая может предоставить им рабов и поделиться тайным знанием. Самех обладает боевой мощью, с помощью которой может силой завладеть всем, чем пожелает.

ДОСТОЙНЫЕ ВНИМАНИЯ МИРЫ ДАЛЬНЕГО РУБЕЖА

«...здесь обитают драконы...»
– "Энкарта Универсалис"

За пределами беспокойных зон боевых действий клиньев крестового похода лежат нетронутые со времён падения старого сектора планеты. Эти миры находятся с передней стороны Рубежа и таятся среди тёмных звёзд, что были брошены задолго до основания сектора. Природа и тропы среди этих по большей части неисследованных светил неизвестна никому, кроме Караула Смерти, некоторых вольных торговцев и гораздо более зловещих странников. Здесь упомянуты некоторые достойные внимания планеты.

ШЕДУ И СЛИНАРСКИЙ СДВИГ

Ныне сей пустынный мир остаётся домом немногочисленных опустившихся мутантов и разрозненных кланов враждующих орков, а когда-то он служил внешней границей между цивилизованными планетами старого сектора Иерихон и фронтиром. Большую часть поверхности Шеду занимают бесплодные пустоши, но планета остаётся перекрёстком и узловой станцией для незаконных перевозок и ксеносов-работорговцев. Важность планеты отражена в её статусе единственного пригодного для жизни мира на границе обширного звёздного скопления, известного как Слинарский сдвиг. Это созвездие, чьи планетарные системы, несмотря на враждебные природные условия, богаты минеральными ресурсами и экзотическими химическими элементами, вырабатываемыми активными протозвёздами. Также Слинарский сдвиг примечателен стабильностью местных условий варп-пространства.

СОШЕСТВИЕ ЮПИТЕРА

Легенды об этом странном и непостижимом мире завлекают как отступников, так и вольных торговцев в опутанные лозами дебри к необычным покрытым мхом обелискам. С годами загадочные нечеловеческие развалины на поверхности планеты заросли густыми джунглями. Предположительно, некогда на этой планете находилось сердце империи ксеносов, которая считается уничтоженной во времена Великого крестового похода и называется в некоторых источниках Гханатаар. Что же до самих мёртвых гханатаарцев, то даже Караул Смерти может сказать очень немногое кроме того, что они были древними, нечеловекоподобными и высоко развитыми технически. Есть свидетельства того, что уничтоженные Великим крестовым походом ксеносы были лишь тенью вида, который невероятно давно был повержен неким великим врагом...

ПОЛИФЕМНОС

Ещё во времена сектора Иерихон людям было запрещено посещать сей печально известный мир смерти, огромную первобытную планету с сильной гравитацией. Поверхность Полифемноса покрывают зловонные грибные растения десятиметровой ширины, среди которых рыщут хищные существа, у многих из которых нет аналогов во всём известном космосе. Так называемые «пожиратели» - одни из худших монстров среди многообразия чудовищ, которые бродят по вонючим дождевым лесам. Предположительно, их предков-огринов когда-то бросили здесь торговцы зверьми. Спустя сотни поколений контакта с кишащими в воздухе ядовитыми мерзкими спорами нелюди превратились в горбатых истощённых тварей, похожих на упырей. Пожиратели стяжали зловещую славу своим неутолимым голодом и врождённым безумием, а также силой, достаточной чтобы разорвать пополам космодесантника в силовом доспехе одними лишь костлявыми лапами.

Канийский клин

«Не говорите мне, что у нас нет людей! Не говорите мне, что невозможно это сделать! Скажите лучше, сколько голов нанизано на наших стенах. Скажите мне, насколько глубоко вырыты братские могилы»

– лорд-командующий Себиаскор Эбонгрейв

Канийский клин – крупнейшая и старейшая зона боевых действий Иерихонского рубежа. Первыми битвами клина, находящегося в центре рубежа, были боевые действия, направленные на освобождение населённых людьми миров от экспансии тау. Однако всё пошло не так гладко и имперский поход стал целью другого, не менее злобного вида ксеносов: тиранидов. Осколки их флота лоб в лоб столкнулись с имперскими войсками, и только ценой страшных потерь удалось остановить пришельцев, проникавших на миры Рубежа и за его пределы, уничтожая все живое.

Под командованием лорда-командующего Эбонгрейва клин сражается на двух фронтах. Полки Имперской Гвардии ведут нескончаемые позиционные бои против тау и их приспешников, надеясь найти точку опоры, которая позволит им оттеснить тау к столице септа. Второй фронт – изматывающая оборона от волны тиранидов. Имперские войска сильно растянуты, они вынуждены одновременно сражаться и с тау, и с тиранидами, и лишь немногие действительно верят, что сдерживать Великого пожирателя удастся вечно. Посланники касты Воды подстрекают к восстанию и дезертирству – рано или поздно линия обороны имперских войск рухнет, и волна пришельцев хлынет на Злобу и в имперское пространство. Необходим чёткий план, как изменить расстановку сил клина, дабы все павшие здесь не стали напрасными жертвами.

Злоба

Злоба – мир-крепость, с которой лорд-командующий Эбонгрейв руководит силами похода, направленными против тау. Этот мир был восстановлен после ужасной атаки мятежников, предположительно поддерживаемых тау, унесшей миллионы жизней и оставившей Злобу лежать в руинах. Захваченная в начале похода и практически нетронутая злоумышленниками тау, Злоба – густонаселенный промышленный мир, производство которого перешло на военные рельсы. Менее трех лет назад Злоба стала объектом неожиданной и опустошительной атаки, известной как «Богохульство».

Фанатики, называющие себя «Септ Возмездия», угнали заводской корабль, заправленный топливом, и обрушили его на основную линию сброса породы. Это вызвало землетрясения и извержения вулканов, что опустошили несколько городов и затопили крупные незаселенные площади на континенте. Злоба только начала функционировать как военный штаб с мига совершения «Богохульства», и миллионы беженцев заполонили города.

На Злобе все ещё остается много больших городов, крупнейший из них является домом для десятков миллионов жителей. Эти города патрулирует ополчение Духовной чистоты, созданное по приказу Эбонгрейва для пресечения подстрекательств к мятежу и сочувствия к ксеносам. Также сюда частенько наведываются взводы Полевой чистки Имперской Гвардии, посланные для охоты на самых отпетых подстрекателей. Каждый город блокирован и находится в состоянии, близком к параноидальному, вплоть до того, что гражданам запрещено покидать его без разрешения Эбонгрейва. Десятки миллионов беженцев, пострадавших от «Богохульства» столпились у городских врат, умоляя впустить их до прихода безжалостных зим.

Чёрная зона

«Во-первых, говоришь «Покажи документы». Если он вместо этого будет приближаться, значит говорить уже о чем»

– сержант Окк, 14-й полк мортресских горцев

Чёрная зона – территория военного штаба лорда-командующего Эбонгрейва, расположенная отдельно от городов Злобы. В зоне нет гражданских объектов и любой, кто попытается незаконно проникнуть на её территорию, будет расстрелян. В её центре – Ахиллов бастион, окруженный массивными укреплениями, которые были сильно повреждены при землетрясении, возникшем в результате «Богохульства». Бастион представляет собой небольшую башню из чёрного камня, гладкие стены которой украшены тысячами виселиц. На каждой из них весит тело гражданина или солдата, попавшегося во время чистки подразделениями Эбонгрейва. В фортификационных сооружениях Чёрной зоны расположено бесчисленное множество площадок для наказаний, где каждая стена испещрена следами от пуль расстрельной команды, а каждый флагшток с перекладиной используется в качестве виселиц. Обыденная суматоха армейской жизни в Чёрной зоне проходит под покровом страха и фатализма, находящего выражение в местах наказаний и чёрном юморе гвардейцев.

Печаль

«Печаль» – обширный тектонический разлом, оставленный атакой «Септа Возмездия». Разрушения от разломов, потоков лавы и вновь образовавшихся вулканов покрыли территорию на более трех тысяч миль. «Печаль» пролегает через дюжину крупных городов, население которых в ныне мертво или переселено в другие районы. Самые низшие из отбросов Злобы мародёрствуют на ее руинах. Рискуя быть погребёнными в результате неожиданного извержения лавы или землетрясения, они рыскают в поисках ценных вещей, оставленных богатыми поселенцами или погребёнными под пеплом рядом с телами погибших. Остатки «Безмолвного паломника», грузового корабля, использованного «Септом Возмездия», также лежат где-то в руинах. Агенты Эбонгрейва их ещё не нашли, но, он уверен, что обломки могут содержать важные данные, касательно шпионской сети ксеносов и вредителей, которые мерещатся ему в каждом уголке Злобы.

ГРОБНИЦА «СИГМА»

«Я говорю вам, я ничего не зн..[неразборчиво] черт бы вас побрал, у вас есть душа? Как вы можете…нет, нет…[неразборчиво]… хорошо. Хорошо, чтоб вы сдохли. Это был я! Я был тем человеком у переключателя авгура, я направлял их! Это ведь то, что вы хотите услышать?»

– Заключенный НХ331-43-омикрон.

Гробница «Сигма» – это кодовое название здания, где ведут допросы. Это место, из которого лишь немногим, включая солдат, которые охраняют его, удаётся вернуться. Каждый, кто слишком ценен, чтобы быть казнённым на эшафоте, попадает в «Гробницу», где его допрашивают офицеры, на униформе которых нет ни знаков различи, ни полковых инсигний. Эбонгрейву неважно, как они добывают информацию, главное, чтобы она была добыта. «Гробница Сигма» некогда была памятником, посвящённом победам Ахилла и располагалась в череде статуй, посвященных ранним героям и командирам похода. Теперь каждая гробница разделена на камеры с наручниками на стенах и канализационными отверстиями в полу, а каменные гробы теперь служат домом для подразделений медиков, обслуживающих мониторы жизненных показателей.

КАРАНТИННЫЕ МИРЫ

Эбонгрейв чрезвычайно свиреп, по словам некоторых – фанатичен, когда дело касается искоренения влияния тау на имперские миры Канийского клина. Командующий подозревает, что на Арготе, Каггеране и Рееласе окопалось столько посланников и пособников тау, что эти миры можно признать безнадёжными. Он приказал объявить карантин на этих планетах, запретив любому судну приближаться к ним. Отрывочные сообщения с этих планет, расположенных рядом со Злобой, говорят о массовом голоде, бунтах и возрастании активности апокалипсических культов. Эбонгрейв запретил всем грузовым кораблям приближаться к планетам, опасаясь, что духовная угроза перекинется на эти суда, и не раз заявлял, что вызвал бы целый флот для бомбардировки их городов, если бы мог. Столь ужасная судьба карантинных миров – прямое доказательство безумия Эбонгрейва.

СЕПТ ВЕЛК'ХАН

Септ Велк'Хан – это империя, управляемая тау и основная цель имперского похода на Канийском клине. Она состоит из дюжины обитаемых миров. Хотя некоторые из них полностью колонизированы тау, множество других заселено людьми и управляются доверенными наместниками из их числа. Мир-столица септа, Тсуа'Малор, является основной резиденцией правительства тау.

Люди септа (именуемые тау «гуэ'ла») живут не по законам Имперского культа, но в согласии с идеалом тау, Высшим благом. Тау учат тому, что в совершенном обществе, после самих тау, найдётся место любому существу, которое готово беспрекословно выполнять свою роль во благо септа. Имперская религия запрещена, и каста Воды тау проводит образовательные (перевоспитывающие) программы, которые внушают понимание и любовь к Высшему благу в иногда сопротивляющиеся сознания гуэ'ла. Количество гуэ'ла не должно возрастать, поэтому население регулярно проходит стерилизацию. Выступающих против Высшего блага не казнят публично, как это делается в Империуме – тау нет нужды при всех распоряжаться судьбами тех, кто противостоит им. Такие гуэ'ла просто исчезают, ибо таков путь Высшего блага – убедить себя, что их никогда не существовало.

Мал'кор Ши, группа тау, которая правит и защищает септ, имеет в своем распоряжении несколько военных контингентов тау и космические корабли. Войска тау – это подразделения воинов касты Огня и пилотов касты Воздуха, лидеры которых сильно стремятся присоединить Рубеж к расширяющейся Империю Тау. Они также командуют вспомогательными частями, состоящими из рас, присоединившихся к тау в стремлении к Высшему благу. Самые многочисленные из них – хищные крууты и насекомоподобные веспиды, но хватает и других, немногочисленных и более специализированных рас. Тау используют и людей, но никогда сами не вооружают и не снаряжают их полки. Вместо этого, пожелания тау передаются правителям человеческих миров, которые затем формируют свои планетарные силы и командуют ими. Имперская Гвардия, выйдя на внешние границы септа в «Сером аду», обнаружила, что ведёт бой с войсками, состоящими не только из ксеносов, но и людей.

Тау вынуждены постоянно заботиться о безопасности септа Велк'Хан. Тираниды и имперский поход заставляют их наращивать численность вспомогательных войск. Ещё до прихода Канийского клина у септа было множество проблем. Основная из которых – гибельное воздействие руин, найденных на Чёрном рифе и на многих других населенных людьми миров. Эти руины – остатки давно умерших ксеноформ, что заражают безумием, как людей, так и тау. Агрессия Империума заставила тау отказаться от исследований этих руин, и их тайны остаются сокрыты глубоко под землей миров септа.

ТСУА'МАЛОР

«Что ещё вам нужно, кроме понимания Высшего блага? Что ещё может интересовать вас больше, чем Высшее благо? Не спрашивайте, куда пропал ваш муж Радуйтесь, что его отсутствие идёт на пользу нам всем!»

– Маскин Квиор, связующий гуэ'ла касты Воды

Тсуа'Малор – мир-столица септа Велк'Хан и штаб Мал'каор Ши. Эта прежде населенная людьми и технологически развитая планета, была преобразована архитекторами касты Земли в блестящий образец цивилизации и процветания. Мало что на Иерихонском рубеже сравнится с величественными очертаниями огромного города в Тсуа'Малор. Протянувшись по экватору пустынного мира, он стал домом миллионам поселенцев тау, здесь расположились великолепные образовательные и правительственные учреждения. Управляющий консул Мал'каор Ши, небольшое количество эфирных и послов заседают в километровом здании, название которого на языке гуэ'ла звучит как «Превосходство». У каждой касты есть свой район в экваториальном городе, от парящих платформ касты Воздуха до бронзовых крепостей касты Земли. На этом мире живёт и несколько миллиардов людей – в других городах, основанных имперскими паломниками-поселенцами тысячи лет назад, по ту сторону каменистых пустынь. В каждом городе есть квартал тау с искрящимися шпилями и грандиозными павильонами, где собираются вожди людей, чтобы услышать мудрость послов тау. Один из таких городов, Белдар, служит домом для Гуэ'Рета, исследовательского института и университета, в который тау присылают самых одаренных и талантливых людей для обучения их технологиям и философии тау. Рядом с Гуэ'Рета расположено место, название которому тау отказались давать, но мятежники называют его Лакуна. Это подземный исследовательский комплекс, в котором, по слухам, тау ставят опыты над заключенными гуэ'ла. Предполагается, что результаты исследований помогают тау улучшать свои методы манипулирования обществом, но никто не может быть уверенным в этом, так как те, кто выражали эти мысли вслух и пропадали – вероятнее всего, попадая в Лакуну.

ИФИГЕНИЯ

Мир Ифигения во многих отношениях типичен для септа Велк'Хан. Это мир людей с населением около семи миллиардов, проживающих, в основном, в полярных городах, защищённых от жестокой жары красного солнца, слишком близкого к планете. Люди на планете разделены на несколько дюжин племен, в каждом из которых есть свой король, в свою очередь подчиняющийся верховному королю. В каждом племени свои законы; преступления в одном племени часто прощаются в другом, но даже при этом люди из различных племен живут бок о бок во всех городах планеты. С того момента, как Ифигения вошла в состав септа, на планете установилась иная структура власти – теперь первую скрипку играют серые короли – так назвали посланцев тау, которые заключили союз с верховным королем. Правители Ифигении, с позволения тау, самостоятельно управляют планетой, но взамен тау потребовали поддержку со стороны планетарных вооруженных сил. Кроме того, племена должны посылать своих самых умелых специалистов на орбитальные станции тау, где живут серые короли.

Каждая станция – огромная база по переподготовке. Многие из гуэ'ла, посланные сюда, овладевают технологиям тау, а после распределяются в рабочие команды касты Земли, либо в экипажи звездных кораблей касты Воздуха. Другие направляются обратно в Ифигению, будучи наделенными новой целью, и там начинают с рвением распространять свое понимание Высшего блага среди соплеменников.

Люди Ифигении далеки от его понимания. Однако «просветлённые», вернувшиеся с орбиты, с радостью готовы поделиться своими мыслями со всеми, кто готов последовать за ними в странные здания, возведенные серыми королями на южных пустошах.

КРРК'ТИКИТ

На первый взгляд это мир не более чем голая скала, но он до самого основания пронизан кристаллическими пещерами. Этот мир, никогда не заселявшийся людьми, был передан тау своим наёмникам-веспидам, и теперь насекомоподобные ксеносы населяют здешние города-ульи. Они построили инкубатории, провели каналы питательных рек и возвели палаты воинов, которых вожди тренируют на огромных площадях из зазубренных кристаллов, играющих роль поля боя.

Глубоко в центральных палатах, там, где кристаллы окутаны смертельной радиацией, после миллиона лет изоляции был установлен контакт с аборигенами Кррк'тикита. Сейчас тау пытаются подчинить септу странных плавающих существ с кристаллическими телами, использующими энергетические поля как оружие, и направить их на путь Высшего блага. Однако первые попытки наладить контакт закончились провалом, посланники касты Воды пропали или погибли. Наиболее агрессивные командующие касты Огня настаивают на том, чтобы отказаться от Кррк'тикита или даже штурмовать его, опасаясь, что местные существа могут относиться к давно вымершей расе, остатки которой всё ещё приносят несчастья септу Велк'Хан.

КАРАУЛЬНАЯ СТАНЦИЯ СКАПУЛА

«По вашей воле, Фио'Юи. Эта иллюстрация, похоже, относится к религии гуэ'ла. Я снимку эту панель для дальнейшего изучения. Брат-работчий подай мне автоген…здесь, это должно…[звуки скоростной стрельбы из лазера, затем помехи]»

– перехваченные сообщения касты Земли.

Станция Скапула некогда была владением Караула Смерти, но давно заброшена и вращается на орбите бесплодного мира в космическом пространстве тау. Станция отключена, но оснащена автоматическими защитными установками, которые до сих пор работают, несмотря на то, что она давно уже пустует. Тау заинтересовались Скапулой, веря, что она несет в себе религиозную составляющую, необходимую для понимания сознания гуэ'ла. Исследователи людей, ведомые археологами касты Земли, пытались попасть внутрь станции, но защитные установки сдерживали их, несмотря на решительные попытки отключения.

Караульная станция Скапула может стать чрезвычайно ценным объектом для Империума. Она высокотехнологична и даже способна совершать небольшие варп-прыжки, что особенно полезно для действий Караула Смерти против септа Велк'Хан. Операция по захвату станции Скапула и ее активации безусловно рано или поздно будет предпринята.

Лорд-командующий Эбонгрейв

Себиаскор Эбонгрейв был способным, даже героическим офицером дкасинских гусар, что стал доверенным советником главнокомандующего Тетрарха ещё до своего назначения на пост командующего Канийским клином. Но сейчас Эбонгрейв уже не тот, кем был раньше. Этот некогда лихой кавалерист ныне – озлобленный седой старик, редко покидающий укрепленный штаб в Ахилловом бастионе. Паранойя Эбонгрейва возрастает с каждым днём – он приказывает проводить чистки среди полковых командиров, офицеров Флота и имперских правителей, смутно подозревая их то в пособничестве тау, то в слабости веры. Неважно насколько плохо идёт война с тиранидами – Эбонгрейв отказывается отводить солдат и корабли из зоны боевых действий против тау. Некоторые верят, что он теряет связь с реальностью, а другие полагают, что он лорд-командующий точно оценивает обстановку и остаётся единственным человеком, понимающим насколько хитры ксеносы.

14-й полк мортрессских горцев

Когда Эбонгрейву нужны люди для наказания имперских подданых или солдат, он вызывает 14-й полк мортрессских горцев. Набранные с каликсидского мира-смерти Мортресса, эти ветераны верят, что жизнь бессмысленна, важно лишь то, как человек умер. Они не испытывают жалости и вины за то, что они делают – Эбонгрейв очень ценит этот психический изъян. Мортрессцы служат во взводах Полевой чистки, искореняющих изъяны среди гвардейцев и исполняющих наказания в Чёрной зоне. Гвардеец, стоящий на страже у дверей камеры допросов в гробнице «Сигма» – вероятней всего мортрессец.

Основные цели

Члены высшего командования Мал'каор Ши (коллективно называемые «Превосходством»), перечисленные ниже, согласно приказу тридцать первой разведывательной когорты («Черная зона», отделение связи). Подготовленная вышеуказанным разведывательным подразделением информация представляет собой совокупность данных, находящихся в распоряжении имперских сил и наиболее достоверных на сегодняшний день. К нижеследующему разведка причисляет ещё двух-трех членов низшего звена касты Эфирных к приоритетным целям, данные по ним пока не собраны.

Аун'Эль Базель'Кит

Предположительно главный исследователь/философ, каста Эфирных. Его устранение затронет только боевой дух противника. Основная цель. Предполагаемое место нахождения: академия Белдар, Тсуа'Малор.

Аун'О Тсуалал

По подтвержденным данным находится в зоне боевых действий «Велен», фронт «Серый ад». Великолепный стратег тау, каста Эфирных. Исходя из перехваченных сообщений, можно предположить, что он возглавляет командование силами на Тсуа'Малор. Основная цель, код «Омега». Персональная бронированная гравитационная единица, телохранители из касты Огня, всегда присутствует защитный/боевой дрон.

Шас'О М'Ёен

Старший советник по тактике, каста Огня. Сторонники тау называют его «Командир Презрение-к-врагам». Предполагаемое местонахождение: неизвестно. Основная цель, код «Омега». Боевой костюм типа «Кризис»/костюм огневой поддержки, множество боевых дронов, командное отделение касты Огня.

Аун'Уй Кол'Дэн

Советник по социальной работе, каста Эфирных. Множественные контакты в зоне «Эпсилон». Бронированная антигравитационная единица, система жизнеобеспечения (возможно ухудшающееся здоровье). Предполагаемое место нахождения: орбитальная станция, Ифригения. Защитные/наступательные способности неизвестны.

Кор'О Волексур

Старший посол, каста Воды. Предполагаемое место нахождения: орбитальные доки, Тсуа'Малор. Личный транспорт известен среди сторонников как «Освобождение». Великолепные навыки обороны/наступления пехотинца касты Огня/посадочная единица.

ЧЁРНЫЙ РИФ

Тсуа'Малор стала столицей септа в большей степени из-за «Черного рифа», феномена, который защищает практически всю систему. Он представляет собой последовательность гравитационных аномалий, которые могут преодолеть лишь храбрейшие из пилотов и быстрейшие из кораблей. Феномен охватывает сотни планет и миллионы астероидов, бесконечно кружащихся по искривленным орбитам, а затем разрывающихся под давлением гравитации. Некоторые из этих планет когда-то, ещё задолго до наступления эры Империума, были заселены, и обугленные руины древних городов мерцают на поверхности планет, проходящих через потоки Рифа. Отражение рифа в Варпе – это непроходимая масса позитивной и негативной энергий, постоянно сталкивающихся и уничтожающих друг друга в разрушительном танце, совладать с которым не может ни один навигатор.

Присутствие Чёрного рифа упрощает флоту тау задачу по наблюдению за приближением кораблей к Тсуа'Малор. Это, однако, не удовлетворяет Мал'каор Ши – некоторые представители рас-союзников, наиболее приспособленных к изучению космоса, уже были направлены исследовать Чёрный риф и составить схемы любых возможных маршрутов, проходящих через него. Эти ксеносы ужасно пострадали, даже при том, что они могут выживать в условиях, смертельных для тау или человека. Сведения, которые они доставили, стоили этих жертв, однако вместе с маршрутами путей они принесли предупреждение, выражающееся в видениях о катастрофе, создавшей Риф и существах, которые населяли эти миры до катаклизма.

ФРОНТ «СЕРЫЙ АД»

«Серый ад» - одна из двух основных зон боевых действий, где сконцентрированы имперские войска. Это пояс миров, в которых Имперская Гвардия и Флот ведут бои, пытаясь создать себе надёжный плацдарм по соседству с тау. Им противостоят некоторые союзные расы тау, но основную угрозу представляют воины касты Огня. Большую часть вассальных рас тау представляют крууты, наиболее приспособленные для ведения боевых действий в покрытых пышной растительностью джунглевых мирах, что нередко встречаются в «Сером аду». Способность круутов быстро размножаться и поглощать генетический материал, привела к появлению новых племён круутов по всему фронту. Также здесь действуют переметнувшиеся к тау люди, что создает атмосферу паранойи, ибо кажется, что любой сослуживец может быть диверсантом. Именно здесь чаще всего проходят чистки Эбонгрейва, и гвардейцы чаще умирают на эшафотах и у стенки, а не от рук ксеносов. Человеческие союзники тау же не находят себе места, страшась, тау, что могут их бросить, и имперских разведчиков, проникших в их ряды.

«Серый ад» стал мясорубкой для солдат, служащих здесь, но лорд-командующий Эбонгрейв твердо уверен, что без усиления фронта и продвижения на территории тау не получится начать наступление на септ Велк'Хан. Фронт сильно растянут, но Эбонгрейв и слышать не хочет об отступлении..

БАРАБАН

Нескончаемые леса умеренной зоны Барабана – дом не только для огромных армий веспидов и круутов, но и призрачных видений, давящих на психику гвардейцев, которые воюют здесь. На Барабане ведется позиционная война с линиями фронта, траншеями и фортификационными сооружениями, атаками и контратаками, в которых одна сторона пытается оттеснить другую. Снова и снова Имперская Гвардия выпускает боеголовки, которые разрывают фронта ксеносов, и кажется, что победа уже близко. Но затем появляются призраки Барабана, и имперские войска отступают в царящей атмосфере ужаса и безумия. Целая армия может внезапно испытать странные видения и ощущения, после чего начинает сражаться как против своих товарищей, так и против ксеносов, чтобы спасти свою жизнь.

Источник призраков неизвестен, но каждый, кто был здесь и выжил, имеет свое предположение на этот счёт. Каждый гвардеец видит это по-разному: некоторые слышат голоса, другие видят своих давно умерших либо находящихся в дальних мирах возлюбленных. Даже десантники Караула Смерти, участвовавшие в битве на Барабане, сообщали, что видели своего примарха, рвущегося в бой, или чувствовали боль Императора, когда Гор нанес ему смертельное ранение. Многие командующие Имперской Гвардии верят, что к этому приложили руку тау, другие полагают, что круууты и веспиды сами испытывают трудности. Круууты, в частности, сильно меняются из-за влияния планеты, становясь бездумным скотом или агрессивными хищниками.

БЕКРИН

«Автоматический вокс-маяк 1145EG. Карантинный мир, поворачивайте назад. Автоматический вокс-маяк 1145EG. Карантинный мир, поворачивайте назад. Автоматический вокс-маяк… »

– открытый канал вокс-вещания, Бекрин

Бекрин – кардинальский мир, религиозная столица епархии, располагающаяся в местности, на которую направлен Канийский клин. Когда нависла угроза вторжения тиранидов, клир бежал оттуда, и планета более не заселялась, хотя Великий пожиратель и обошёл её стороной. Адептус Министорум часто посылает петиции лорду-командующему Эбонгрейву о повторном провозглашении Беркина владением Империума и назначении кардинала, что станет духовным вождём Канийского клина. Эбонгрейв по неизвестным причинам, наотрез отказывается это сделать и даже внёс Бекрин в список карантинных миров. Никто не знает почему – существует множество предположений, что могут скрывать естественная красота Бекрина и его сверкающие города-храмы. Для некоторых Бекрин – символ паранойи Эбонгрейва, но другие полагают, что с планетой действительно что-то не так. В любом случае, более сорока лет на Бекрин не посылалось ни одного официального сообщения.

РАВАКЕН

«Хотите знать, кто старший, сэр? Вы видите это? Да, тот мелкий парень, ползающий у вас под ногами. Он старший. В любом случае он единственный, кто знает, какого чёрта он тут делает»

– специалист Винес, орнский 11-й полк

Существует немного мест, куда меньше всего хочется попасть, одно из таких – Равакен. Говорят, что пепельный цвет местных лесов и стал причиной того, что весь фронт назвали «Серым адом». Имперская Гвардия, сражающаяся здесь с круутами, ведёт монотонную, ужасную войну, как с планетой, так и с ксеносами. Экология Равакена зависит от вулканов, покрывающих единственный континент на планете. Токсичный пепел, извергаемый вулканами, попадает на густые чёрно-серые джунгли, покрывающие равнины и долины континента. Джунгли сопротивляются самым отчаянным попыткам сжечь и уничтожить их, обеспечивая круутам массу возможностей устраивать засады и дезориентировать гвардейцев.

Во всех полках Имперской Гвардии люди боятся Равакена. Лишь ветераны с миров смерти могут продержаться больше нескольких недель, прежде чем отступить. Худшее из всего – это психологический эффект сражения в густых джунглях, когда ожидаешь засады круутов за каждым деревом или страшишься заразиться болезнью, рождённой в этом душном аду. Ни респираторами, ни костюмы химзащиты не могут полностью защитить от едкого и ядовитого воздуха Равакена.

Цели Имперской Гвардии на Равакене просты. Этот мир станет идеальным перевалочным пунктом по пути в пространство тау, а его несколько лун – превосходными орбитальными доками. Но для этого сперва необходимо уничтожить круутов. Густые джунгли могут усложнить эту задачу, и для того, чтобы убить хотя бы одного круута, потребуется время, независимо от количества гвардейцев. В свою очередь крууты уже эволюционировали для ведения боевых действий в пепельных джунглях Равакена.

ВЕРЕН

По причинам, которые не могут выяснить имперцы, тау чрезвычайно заинтересованы в удержании Верена. Планета, мир безжизненных чёрных гор и неглубоких океанов, заполненных кораллами и водорослями, мало интересна в стратегическом плане. От Верена есть устойчивые варп-маршруты до Чёрного рифа, поэтому нет смысла планировать начинать отсюда атаку на Тсуа'Малор. Однако экспедиционные силы, посланные сюда на разведку, сразу наткнулись на охотничьи кадры тау.

Эбонгрейв уверен, что на Верене находится что-то, что тау хотят защитить и численность посланных сюда войск тау доказывает важность мира. Эбонгрейв приказал захватить и удерживать Верен, но оказалось, что тау прекрасно знают этот мир и используют наполненные воздухом коралловые тоннели под неглубокими морями для свободного передвижения по Верену. В этих туннелях и в горах планеты кипят ожесточённые ближние бои, где тау несут потери, как нигде на всем Канийском клине. Часть штабистов Эбонгрейва верят, что Верен – ложный маневр, призванный оттянуть полки Имперской Гвардии с миров, которые действительно представляют ценность. Якобы согласно этому плану, тау также будут покидать миры, вынуждая Имперскую Гвардию стянуть войска на Верен, или завлекать имперцев всё дальше и дальше туда, где спроектированный тау катаклизм сотрёт их с лица земли. Но для Эбонгрейва эти предположения близки к еретическим и война будет продолжаться.

Пророчества и картины будущего

Некоторые из Ордо Ксенос верят, что Иерихонский рубеж находится в центре странного предсказания, сделанного в 744.М33 слепым провидцем Сатарионом.

«На востоке от царства Императора расположены проклятые миры, рубеж холодных звезд и владений смерти. Пламя войн озарит эти мрачные планеты, некоторые будут гореть пламенем веры, некоторые поглотит тьма. Враг, который нанесёт удар изнутри и снаружи по неведающим темных пророчеств, ожидает своего часа для уничтожения всего сущего, пока не останется ничего кроме забвения. Лишь те, кто стоит на страже в глубинах ночи, могут покачнуть чашу весов»

XIII

ПРОТИВНИКИ

РАНГИ ВРАГОВ

•

ОРДЫ

•

ХАОС

•

ТАУ

•

ТИРАНИДЫ

•

НИП

Глава XIII: Противники

«Империум – это крепость, построенная против врагов человечества. Я стоял на стенах этой крепости, видел этих врагов и смотрел в их бездушные глаза. Я видел, как они роятся и множатся во тьме, и знаю, что мы – это всё, что стоит между ними и концом света»

– Игнатий Сабле, капитан 4-й роты Экзорцистов, речь в начале Голгеннова крестового похода

Предназначение Караула Смерти состоит в том, чтобы защищать Человечество от самых страшных врагов. Боевые братья будут сталкиваться с колоссальными инопланетными чудовищами и извращёнными Варпом воителями. Эта глава предоставляет мастеру правила для врагов, с которыми предстоит столкнуться боевым братьям в Deathwatch. Здесь описаны избранные слуги Тёмных богов, воины Разума улья, а также умелые и отлично снаряжённые солдаты империи Тау. В дополнение к ним представлен небольшой выбор неигровых персонажей, которые будут полезны для мастера при создании приключений и кампаний **Deathwatch**.

Ранги врагов

В **Deathwatch** противники делятся на ранги. Ранг отображает насколько большую опасность представляет противник, и указывает мастеру, как лучше его применять. Враги, представленные в этой главе, разбиты на три ранга:

Рядовые: львиная доля вражеских сил в крупномасштабных сражениях. Такие враги довольно разнообразны – от воинов огня Тау до тиранидских хормагантов. Некоторые рядовые враги могут быть хорошо обучены, в то время как другие – оставаться всего лишь пушечным мясом. В целом, один рядовой враг или небольшая группа таковых не в силах сравниться с боевым братом, не говоря уже о целой ликвидационной команде.

Элита: элитный враг или небольшая группа таковых – достойный противник даже для самого могучего боевого брата. Отряд элитных врагов, по численности сопоставимый с ликвидационной командой будет представлять для неё смертельную опасность. Примерами элитных врагов могут служить космические десантники Хаоса, боескафанды «Невидимка» тау и тираниды-воины.

Боссы: тираны улья и князья демонов. Враги этого ранга либо чудовищно сильны, либо крайне хитроумны и могут быть великими командирами, чьё присутствие превратит толпу в опасный и организованный отряд. Некоторые из самых могущественных врагов этого ранга – это одновременно и ужасающие враги, и хитрые командиры.

Создание группировки

Враги в **Deathwatch** могут использоваться поодиночке или целыми группами. Смешанная группа представляет собой опасного противника, с которым боевые братья должны столкнуться и победить. Создавая такие группы, примите во внимание следующие советы:

Смешайте небольшое количество элитных врагов и боссов с ордами рядовых: Орда – это существенная угроза, на уничтожение которой придётся потратить время, тогда как расправа с элитными врагами или боссами требует сосредоточиться именно на них. Когда боевые братья встречают врагов всех рангов одновременно, им придётся делать тактический выбор.

Одиночные боевые боссы: Некоторые враги-боссы настолько сильны, их лучше использовать по одиночке. В крупном сражении такой противник может появиться из середины убегающей Орды, чтобы встретиться с боевыми братьями лицом к лицу.

Орды

«Они заполонили землю и закрыли солнце. Их было больше чем звёзд на небе и песчинок на морском берегу, они пришли, чтобы убить нас и забрать всё, что принадлежит нам»

– Варр, капитан 3-й роты Штормовых Стражей, о второй обороне Карлака

Многие враги Человечества могут брать числом, бросая на защитников Империума волны ревущих еретиков, роящиеся орды чудовищ и толпы солдат. В одиночку у таких врагов нет ни единого шанса против мощи Адептус Астартес. Однако в больших группах они могут очень опасны. Орда врагов способна сразить лучших воинов Императора, задавив численностью и огневой мощью. Правила, представленные здесь, призваны помочь мастеру отобразить бессчётные толпы, с которыми Караул Смерти может столкнуться в бою.

Важно отметить, что не каждый враг подходит для того, чтобы образовать Орду. Мастеру стоит опираться за здравый смысл, решая получится из выбранного врага Орда или нет. Полсотни джунглевых змей вряд ли будут представлять угрозу для космического десантника, даже в виде Орды! С другой стороны, пятьдесят хормагантов, безусловно, опасны даже для целой ликвидационной команды.

Если атаки врага имеют какое-то особое свойство (например, Разрывающее или Отравленное) оно применяется ко всем атакам Орды, состоящей из этих существ. В тех случаях, когда это свойство не должно применяться (например, если более половины существ в Орде не обладают этим свойством) решение остаётся на совести мастера. Кроме того, мастер должен помнить, что особые свойства Орд могут сделать столкновение с таковой опасным даже для астартес, и учитывать это.

Использование Орд

Орду стоит рассматривать как одно огромное существо. Профиль Орды аналогичен профилю составляющих Орду существ – например, Орда еретиков Хаоса имеет тот же профиль, что и один еретик Хаоса (см. стр. 419). Единственное исключение заключается в том, что количество ран в профиле заменяется на Численность, а разные значения брони на разных зонах попадания заменяются на одинаковые.

Численность

Орда – это множество однотипных врагов или существ. Её величина выражена в абстрактном показателе Численности. Это не буквальная численность врагов, но скорее общее отражение величины этой группы врагов и её решимости.

Таблица 13-1 Примеры Численности Орд

Численность	Описание	Размер и модификатор попадания
30	Толпа	Огромный (+30)
60	Стойкая фаланга	Громадный (+40)
90	Массовый штурм	Колоссальный (+50)
120+	Волна врагов	Титанический (+60)

Особенности Орд

Игромеханический профиль существа может иметь особенность, отмеченную как «(Орда)». Такие особенности описывают, как данные существа ведут себя, объединяясь в Орды и применяются только, когда это существо действует как Орда.

Атаки по Ордам

Персонаж может проредить Орду огнём стрелкового оружия или бросившись в ближний бой. Эти атаки считаются направленными против отдельного существа, даже если косят множество врагов или оставляют в строю врагов кровавые просеки.

Персонажи совершают бросок на попадание по общим правилам, но к атакам против Орды прибавляется бонус, основанный на её Численности.

Оружие, способное стрелять Длинными или Короткими очередями, может нанести дополнительные попадания по общим правилам – в случае Орды их необходимо распределять на Орду, а не на отдельных врагов, которые могут её сопровождать.

Как правило, Орды не могут Уклоняться от атак или Парировать их, но по решению мастера, они могут это делать, подобно тому как уклоняется или парирует один персонаж – подразумевается, что атакующий всё же убил кого-то из членов Орды, но это была не настолько большая потеря, чтобы повредить Численности. Холодное оружие Орды не может быть уничтожено атаками, имеющими свойство Силовое поле при Парировании – подразумевается, что в Орде достаточно оружия, чтобы потеря одного не стала фатальной. Если одну Орду атакует несколько персонажей, они не получают бонуса за Численное превосходство.

Урон по Ордам

- Каждое попадание, наносящее любое количество урона, снижает Численность Орды на 1. Например, атака, нанёсшая 15 очков урона (после вычета брони и бонуса Выносливости), снижает Численность только на 1. Благодаря этому, огнемётное и взрывное оружие будет отлично истреблять Орды пехоты, а мощное, но нескорострельное – вроде лазерных пушек – будет действовать неважно, оставаясь при этом отличным противотанковым средством.
- Оружие, наносящее урон взрывного типа (В) особенно эффективно против Орд и наносит одно дополнительное попадание сверх всех прочих за каждую атаку.
- При сражении с Ордой зоны попадания не используются. У Орды есть только один показатель очков Брони, который применяется ко всем повреждениям, безотносительно места попадания.
- Орду можно Подавить огнём по общим правилам (вся Орда делает одну проверку Силы воли). Однако, при совершении проверки на сопротивление Подавлению, Орда получает бонус к Силе воли равный своей Численности.
- Орды не подчиняются обычным правилам Страха. Вместо этого они получают бонус к проверкам Силы воли, предпринятым против Страха. Бонус равен

текущей Численности Орды. На проверку Страха налагается обычный штраф из таблицы 9-6. Если Орда проваливает проверку Страха, она впадает в Панику и бежит со всей возможной скоростью. Орды, составленные из обладателей таланта Неистовство или особенностей Кровожадная толпа, Страх или Тиранид невосприимчивы к Страху.

Ближний бой

При сражении с Ордой в ближнем бою космодесантник наносит одно дополнительное попадание за каждые две степени успеха в своей проверке Ближнего боя. Холодное оружие со свойством Силовое поле наносит ещё одно дополнительное попадание.

Взрывы

Попадание по Орде из оружия со свойством Взрыв, наносит ей количество попаданий, равное значению этого свойства. Так граната со свойством Взрыв (4) автоматически наносит Орде четыре попадания. Главное – попасть.

Огнемёты

Огнемётное оружие наносит Орде количество попаданий, равное 1к5+Дальнобойность оружия/4 (с округлением вверх). Так огненное оружие с Дальнобойностью 10 наносит орде 1к5+3 попадания.

Орда не может загореться и не страдает от того, что отдельные её члены объяты пламенем – этот дополнительный урон отражен правилами из предыдущего абзаца.

Психосилы

Психические силы, используемые против Орды, будут поражать X раз независимо от того, какая применялась психосила. X равен используемому пси-рейтингу. Если психосила воздействует на область, она дополнительно наносит 1к10 попаданий. Если определенная психосила не наносит урона (например, Подчинение), она, по решению мастера, всё равно наносит условные «попадания», каждое из которых оказывает обычный эффект психосилы – например, от «попавшего» Подавления часть Орды не решится атаковать. Кроме того, мастер должен учитывать условия сражения и воздействие некоторых психосил (таких как Погибельный вихрь) в конкретных ситуациях (таких как Орда, скученная в небольшом пространстве).

Паникующие орды

- Когда Численность Орды за один ход падает на 25%, в свой следующий ход она должна совершить проверку Силы воли. В случае успеха она продолжает действовать как обычно. В случае провала Орда впадает в панику и бросается в бегство со всей возможной скоростью.
- Если Численность Орды составляет менее 50% от изначальной, описанная выше проверка Силы воли получает штраф -10. Если Численность Орды составляет менее 25% от изначальной, она автоматически впадает в панику.
- Если Орда состоит из существ с талантом «Бесстрашие», правило паники не применяется: таких врагов необходимо уничтожить всех до последнего.

АТАКА ОРДЫ

За одно действие атаки Орда может совершать, как атаку в ближнем бою против врагов в непосредственной близости, так и стрелковую атаку против удалённого противника.

Ближний бой: Орда атакует всех врагов в непосредственной близости или соседних врагов (что такое «непосредственная близость» – решать мастеру) – так, например, если в непосредственной близости с Ордой находятся пять боевых братьев – атака ударит по всем пятерым. Орда, способная совершать несколько атак (если её члены имеют много оружия или таланты Быстрая атака или Молниеносная атака), может отбить полное количество атак против каждой подходящей цели. При этом Орда, хоть и отображает большое количество существ, не получает бонуса за Численное превосходство (см. стр. 279). Многочисленность существ отображается тем, что от атак Орды невозможно Уклониться и их нельзя Парировать. Тем не менее, по решению мастера, персонажи могут Уклонятся от некоторых стрелковых атак по общим правилам. К примеру, в Орде еретиков Хаоса есть один негодяй с ракетной установкой, а все остальные вооружены автопистолетами. Одинокая ракета не получит бонусов за то, что является частью Орды, и от неё можно будет уклониться по общим правилам.

Стрельба: Орда может совершать количество стрелковых атак, равное количеству десятков в её Численности. Так, Орда с Численностью 25 может совершить две стрелковые атаки. Любые дополнительные попадания от огня очередями могут быть распределены в любую подходящую цель. Поэтому, если еретики уже несколько раз попали по брату Сайласу из своих автостабов, то дополнительное попадание придётся по нему же.

Модификаторы за дистанцию стрельбы и огонь Короткими или Длинными очередями применяются к Ордам по общим правилам. Орды не могут совершать Прицеливания, на них не распространяются правила Осечек и не могут закончиться боеприпасы – считается, что в толпе врагов всегда найдутся лишние патроны и пушки.

Урон, наносимый Ордами

Если атака Орды попадает в цель, обычный урон от оружия увеличивается на +1к10 за каждые 10 единиц Численности, но не больше 2к10. Характеристики холодного оружия, указанные в профилях, уже включают бонус Силы. Урон, нанесённый Ордой, уменьшается Бронёй и бонусом Выносливости по общим правилам. Так Орда вооружённых топорами еретиков с Численностью 25 добавляет 2к10 к обычному урону еретика с топором (1к10+5), а, следовательно нанесёт 3к10+5 очков урона. Главное – попасть. Та же самая толпа с автопистолетами нанесёт 3к10+2 урона с расстояния. Так отображается Орда, набрасывающаяся на врага волной или выпускающая в его сторону целый шквал свинца.

СОЗДАНИЕ ОРДЫ

Для создания Орды нужно взять противника низкого уровня и заменить его количество ран на установленную мастером Численность.

Пример орды

Эта Орда – большая толпа еретиков Хаоса. Мастер установил Численность Орды равной 34, отчего еретики Хаоса, используемые в качестве основы Орды, получают особенность Размер (Огромный), чтобы отобразить размер Орды. Орда также будет использовать своё значение Брони 5 и особенность орды Кровожадная толпа.

Еретики Хаоса

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
35	25	30	30	30	20	30	40	20

Передвижение: 3/6/9/18;

Численность: 34

Умения: Бдительность (Вос), Лазание (С), Языкознание (Низкий готический, Нечестивый язык) (Инт), Плавание (С), Выживание (Инт).

Таланты: Яростный натиск, Неистовый натиск, Владение холодным оружием (Примитивное), Владение пистолетами (Твёрдотельное).

Особенности: Кровожадная толпа (Орда), Размер (Огромный).

Броня: флак-робы и медные панцири (Орда 5)

Вооружение: моноклинок (1к10+3 Р; ББ 2), автопистолет (30 м.; О/—/6; 1к10+2 У; ББ 0; Маг. 18; Пер. ПД).

Снаряжение: респиратор, три магазина для автопистолета.

Хаос

«Каждый всплеск злобы, ненависти, лжи, боли, страдания, удовольствия и похоти отражается в силе Хаоса. Когда его легионы шествуют, они шествуют, чтобы обрушить на нас погибель, созидаемую нами самими»

– провидец Ареналь

Хаос есть замедленное проклятие Человечества, тёмный рок, что стенает в Варпе и жаждет людских душ. Вездесущая угроза Хаоса проистекает из Варпа. Искажая тела, и выжигая умы, он разъедает ткань реальности и заманивает души слабых и неосторожных к их погибели.

Варп – это тёмная действительность, отражающая тварный мир (тот, который составляет материальную реальность вселенной) и место, жизненно важное для человечества. Без Варпа станут невозможными путешествия между отдалёнными звёздами, и Империум рухнет сам по себе. Варп мало изучен и таит ужаснейшие из вообразимых угроз. Варп-пространство – это параллельная реальность, полная тёмных чувств, безумия и постоянных изменений. В местах, где завеса между реальностями тонка, Варп просачивается сквозь неё в Материум, и последствия этого ужасны. Внутри Варпа обитают колоссальные и непостижимые сущности, которые питаются отрицательными эмоциями и смертными душами. Человечество, со своей склонностью к фанатизму, насилию, порокам, отчаянию и изменениям – лучшая добыча для этих созданий. Бесконечное море нечестивых тварей и их пагубное влияние обобщённо именуется Хаосом.

Все эти существа – от низших варп-хищников до четырёх высших, которых называют богами Хаоса – Кхорна, повелителя битв и кровопролития; Тзинча, Архизаговорщика и меняющего плоть; Слаанеш – воплощения извращений и мастера соблазнения, и Нургла, источника болезней и гнили – и роящихся между ними бесчисленных демонических легионов, равно жаждут уничтожить и разрушить физическую реальность, чтобы насытить свой голод и погрузить космос в вечный, живой ад.

Демоны и силы Хаоса, однако, ограничены Варпом, если только не будут освобождены вмешательством своих последователей или космической катастрофой. Для того, чтобы выпустить детей Варпа в Материум, Губительные силы строят козни и заговоры. Они взывают к скверне и порочности в душах Человечества и других рас, и наделяют своими сомнительными дарами тех, кто присягнул демонам и называет их своими владыками. Подавляющее большинство пропащих и проклятых прихвостней Хаоса пало из-за своих собственных грехов или просто имело несчастье родиться вдали от Света Императора, где господствует ложь и обещания Тёмных богов. Находятся и некогда верные слуги и солдаты Империума, обращённые великим Обманщиком против своих, в обмен на жизнь и обещания могущества. Среди величайших служителей Хаоса выделяются великие предатели Империума – космодесантники Хаоса.

Воины легионов-предателей, космодесантники Хаоса, порождены тёмными днями Ереси Гора – апокалиптической гражданской войны, что отгремела много тысячелетий назад в конце Великого крестового похода. Тогда половина сил Империума обернулась против своих братьев, соблазнившись увещеваниями Хаоса, и вняв словам магистра войны Гора, что некогда был правой рукой самого Императора. Эта война была жестокой, а исход её – горьким.

Она опустошила неоперившийся Империум, но увенчалась кровавым триумфом – предатели были разбиты и бросились бежать в поисках убежища в тёмных уголках галактики, куда благородные воины Империума не смогут добраться. Одним из убежищ стал обширный варп-шторм Око Ужаса, другие бежали на неизвестные рубежи Зоны Гало на краю исследованного космоса. Со временем легионы-предатели стали истинными созданиями Хаоса, ибо их сверхчеловеческие тела лучше переносили прикосновение Варпа, чем хрупкая человеческая оболочка. Космодесантники Хаоса становились всё более озлобленными, раздражительными, порченными и безумными. Некоторые полностью посвятили себя служению одной из великих сил Хаоса, став её символами и избранными воинами, а другие варились в бездонных ямах собственной злобы, отказываясь преклонять колени даже пред Тёмными богами. Эти отступники хотели использовать силу Хаоса до конца, и концом этим будет сила и кровавое возмездие для Империума, который заклеймил и изгнал их.

Воздействие извращающей длани Варпа на течение времени таково, что некоторые космодесантники Хаоса, которых можно встретить в конце сорок первого тысячелетия – это именно те самые предатели, что отвернулись от Императора десять тысячелетий назад. Есть и другие – новые воины, набранные с адских миров, погрязших в крови и колдовстве, чтобы пополнить ряды легионов, поредевшие в бесконечных войнах. Большинство нынешних космодесантников Хаоса – отступники более поздних времён, перешедшие на службу Хаосу уже после того, как орден отвернулся от света (хотя это явление необычайно редко) или одиночки, которые предали свои былых братьев и поддались порче. Верные Императору космодесантники ненавидят и преследуют своих падших братьев за предательство и грех существования. Для воинов Караула Смерти такая ненависть – обычное дело, хотя порой долг караульного будет важнее исполнения древних клятв мести. Однако, такие клятвы никогда не забываются, и для космодесантника столкновение с злым двойником самого себя может стать наибольшим испытанием, как для тела, так и для духа.

Князь демонов (босс)

«Сила Человечества – ничто в сравнении с дарами Варпа: каждый, кто отрицает это, слеп к мучениям и смерти, которая ожидает его в качестве цены за свою слепоту»

– из Прокламации Хазанта, произнесённой тёмным апостолом Беллфрейдсом

Князь демонов – чрезвычайно могучая варп-сущность, огромное и ужасное создание, сотканное из бессмертной материи Варпа, получивший форму. Нет двух одинаковых князей, но большинство, воплощаясь в Материуме, принимает отдалённо человекоподобный облик. Истинное же обличие князя демонов сплетено из застывшего ужаса, отмечено знаками и стигмами той великой силы, которой он служит. Возможно, самое ужасное, что древние писания говорят об этих живых оскорблениях всего божественного – это то, что они когда-то были смертными. Князь демонов рождается из смертных (людей, космодесантников, и иногда даже чуждых существ), который при жизни почитали богов Хаоса и стали их бессмертными чемпионами. Князья демонов устраивают резню и ищут славы во имя капризных богов Хаоса, которые переродили их, превратив осквернённые души в демонов. Награда, даруемая за их службу и бессчётные тёмные деяния – бесконечность тьмы в Варпе.

Князь демонов

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
75	60	(18) 66	(12) 45	48	48	48	75	30

Передвижение: 7/14/21/42 **Раны**: 80

Умения: Бдительность (Вос) +10, Лазание (С), Командование (Общ) +20, Уклонение (Лов) +10, Запретные знания (Демоны, Псайкеры, Варп) (Инт) +20, Запугивание (С) +20, Грамотность (Инт), Проницательность (Вос) +20, Языкознание (Низкий готический, Нечестивый язык) (Инт).

Таланты: Амбидекстрия, Владение оружием астартес, Мастер рукопашной, Калечащий удар, Сокрушительный удар, Громовой удар, Ненависть (Верные космодесантники), Обострённые чувства (Все), Неотразимый удар, Запредельная скорость, Быстрая атака, Ураганный натиск, Парное оружие (Холодное).

Особенности: Свирепый натиск, Демон (БВ 8), Страх (4), Ночное зрение, Потустороннее, Размер (Большой), Сверхъестественная Сила (х3), Сверхъестественная Выносливость (х2), Порождение кошмара, Прикосновение судьбы (3).

Броня: броня Хаоса (Все 12).

Вооружение: откованный Хаосом меч (2к10+25 тип урона выбирается владельцем (В, Р или Э); ББ 6; Разящее, Громоздкое).

Снаряжение: нет.

Метки Хаоса

Бог Хаоса может наградить чемпиона, который высказал исключительную преданность, отметив его как своего слугу. По решению мастера, князь демонов или другой прислужник Хаоса может получит метку Хаоса, что позволит разнообразить существующих врагов.

Метка Кхорна

Кхорн – жестокий бог крови и битвы. Отмеченные Кхорном – свирепые воины, что жаждут резни и кровопролития.

Эффекты: носители метки Кхорна получают таланты Яростный натиск, Неистовство, Неистовый натиск, Сопротивляемость (Психосилы), Быстрая атака и Вихрь смерти. Если у носителя метки и так был талант Быстрая атака вместо неё он получает талант Молниеносная атака.

Метка Тзинча

Тзинч – Великий колдун, бог магии, заговоров и судьбы. Всякий обладатель метки Тзинча – это хитроумный интриган и могущественный волшебник.

Эффекты: носители метки Тзинча получают особенность Сверхъестественная Сила воли (×2) и особенность Демон. Кроме того, многие также получают колдовские силы, выраженные в виде Пси-рейтинга и набора психосилы. Подходящими психосилами будут Авгурия, Вероятностный щит, Приподнимая вуаль, Подчинение и Доминирование.

Метка Нургла

Нургл – Владыка разложения, властвующий над телесной гнилью, распадом и смертью. Отмеченные Нурглом подвержены разложению, их тела нечувствительны к боли, так как они уже гниют и страдают от страшных милостей владыки Разложения.

Эффекты: носители метки Нургла увеличивают количество своих ран на 25% и получают особенности Порождение кошмара и Сверхъестественная Выносливость (×2). Если существо уже имеет особенность Сверхъестественная Выносливость, её показатель просто увеличивается на 1.

Метка Слаанеш

Слаанеш – это Князь наслаждений, бог нечестивой красоты, что таится в каждом тайном удовольствии и наслаждении. Те, кто отмечен Слаанеш, получают извращённое удовольствие с любых ощущений, очаровывают всех своей притягательной аурой и двигаются с невозможной плавностью и изяществом.

Эффекты: носители метки Слаанеш получают талант Обострённые чувства (Все) и особенности Сверхъестественная Ловкость (×2) и Сверхъестественная Общительность (×2).

Специальные правила

Аура смерти и отчаянья: князь демонов окружён нечестивой аурой, которая лишает его врагов воли. Аура имеет радиус 75 метров. Все враги князя демонов внутри этой области получают штраф -10 к Силе воли. Кроме того, каждый член ликвидационной команды, что первый раз оказывается внутри ауры, должен пройти серьёзную (+0) проверку Силы воли (со штрафом -10 от ауры). В случае провала, команда теряет одно очко Сплочённости. Таким образом, теоретически, отряд может потерять количество очков Сплочённости, равное числу боевых братьев. Аура смерти и отчаянья влияет на разум и вызывает страх, а поэтому от неё помогают любые таланты, особенности или снаряжение, которые даруют защиту от психических атак и воздействия Варпа. Урон Сплочённости, который наносят князья демонов, не заменяет штраф к Силе воли, а применяется вместе с ним.

Рабы тьмы: низшие сущности, которые служат князю демонов в бою, скованы страхом и связаны страшной клятвой исполнять его волю. Они готовы убить себя по его приказу, и боятся его сильнее, чем оружия врага. Любая Орда под командованием князя демонов, восстанавливает 1к5 Численности на начале своего хода, так как место мёртвых занимают новые фанатики.

КОСМОДЕСАНТНИК ХАОСА (ЭЛИТА)

«Смерть ложному Императору! Смерть славному Империуму!»

– клятва легионов-предателей

Космодесантники Хаоса – это злые близнецы их верных Империуму собратьев. Души предателей, пропитанные веками крови и злобы, и тысячами гнусных деяний безвозвратно очерствели. Зачастую их тела отмечены изменяющим прикосновением Варпа. Падшие Астартес – это сверхчеловеческие убийцы, безжалостные, превосходные воины, вооружённые могущественным оружием и снаряжением, что они унесли с собой в изгнание или собрали на десятках полей брани. Свирепые и жестокие космодесантники Хаоса сбиваются в корсарские шайки, что странствуют среди тёмных звёзд между зонами боевых действий. Бесконечно сражаясь друг с другом и со всеми, кто пересекает их путь, космодесантники Хаоса вечно жаждут навредить Человечеству и уничтожить Империум, от которого они отвернулись и который глубоко презирают. Они очень искусны в совершении зверств, которые могут повергнуть в ужас даже самого жестокого смертного отступника. Множество астартес отдало тела и души Тёмным Богам и получило изменчивые дары в ответ на служение и человеческие жертвоприношения. Если космодесантники Хаоса и имеют слабость, так это только их себялюбивая злоба и ненависть, пылающая в тёмных сердцах.

Космодесантник Хаоса

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
50	50	(14) 65	(8) 45	40	35	40	43	17

Передвижение: 5/10/15/30 **Раны**: 29

Умения: Бдительность (Вос), Лазание (С), Командование (Общ) +10, Уклонение (Лов) +10, Запретные знания (Демоны, Варп) (Инт), Запугивание (С)+20, Грамотность (Инт), Проницательность (Вос), Языкознание (Низкий готический, Нечестивый язык) (Инт), Выживание (Инт), Плавание (С).

Таланты: Владение оружием астартес, Болтерный шквал, Крепкий орешек, Бесстрашие, Ненависть (Верные космодесантники), Обострённые чувства (Слух, Зрение, Обоняние), Всё видавший, Неотразимый удар, Быстрое выхватывание, Быстрая перезарядка, Быстрая атака, Каменная кожа.

Особенности: Ночное зрение, Размер (Крупный), Сверхъестественная Сила (×2), Сверхъестественная Выносливость (×2).

Броня: силовая броня астартес (Голова 8, Руки 8, Корпус 10, Ноги 8).

Вооружение: болт-пистолет астартес (30 м.; О/3/—; 2к10+5 В; ББ 5; Маг. 12; Пер. ПД, Разрывающее), болтер астартес (100 м.; О/2/4; 2к10+5 В; ББ 5; Маг. 28; Пер. ПД, Разрывающее), боевой клинок астартес (1к10+14 Р; ББ 2), цепной меч астартес (1к10+14 Р; ББ 4; Сбалансированное, Разрывающее).

Снаряжение: два магазина для болт-пистолета, четыре магазина для болтера.

ОПОЛЧЕНЕЦ-ОТСТУПНИК (РЯДОВЫЕ)

«Награда за терпимость – предательство»

– имперская присказка

Служителям Хаоса постоянно нужны новые обученные солдаты для бесконечной войны против вселенной. Воинами Хаоса могут быть обычные имперские гвардейцы или бойцы СПО с некогда верноподданного мира, предавшие Империум или обманутые врагом. Также военачальники Хаоса могут взращивать и готовить целые армии на далёких мирах, лишённых света Императора. Происхождение, облик и снаряжение отступников может широко различаться, но все они служат Губительным силам. Таких вояк отличает оружие и экипировка, которую пожалует хозяин, а также духовные слабости и склонность к разным Тёмным богам, но всё они остаются достаточно дисциплинированными и беспощадными солдатами. Порядок в рядах отступников насаждают плетью и пытками, по сравнению с которым жестокость имперских комиссаров – ничто. Вся жалость и человечность давно выбита, и заменена злобой, жестокостью и беспрекословным повиновением господину.

Ополченец-отступник

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
35	35	35	35	30	20	30	35	20

Передвижение: 3/6/9/18 **Раны**: 10

Умения: Бдительность (Вос), Лазание (С), Языкознание (Низкий готический, Нечестивый язык) (Инт), Плавание (С), Выживание (Инт)

Таланты: Владение лёгким оружием (Лазерное, Твёрдотельное), Владение холодным оружием (Примитивное), Владение пистолетами (Твёрдотельные).

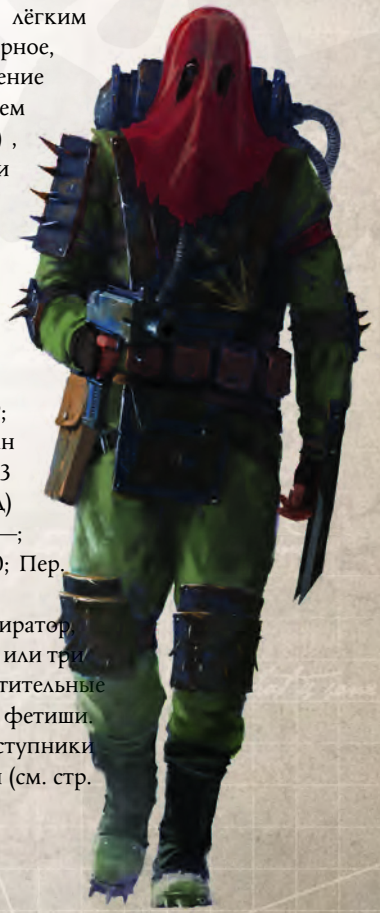
Особенности: Дисциплина (Орда), Орда.

Броня: флак-броня (Все 4, Орда 4).

Вооружение: боевой нож (1к5+6 Р; Примитивное), автоган (90 м.; О/3/10; 1к10+3 У; ББ 0; Маг. 30; Пер. ПД) или лазган (100 м.; О/3/—; 1к10+3 Э; ББ 0; Маг. 60; Пер. ПД; Надёжное).

Снаряжение: респиратор, три магазина для автогана или три батареи для лазгана, отвратительные безделушки и ритуальные фетиши.

Орда: ополченцы-отступники могут образовывать Орды (см. стр. 413).



ЕРЕТИК ХАОСА (РЯДОВЫЕ)

«За гранью света, обитают бесчисленные слуги тьмы, не знающие ничего кроме ненависти и безумия. Они смотрят на Империум и видят лишь только тех, кого можно убить и то, что можно сжечь – и почитают это за благо»

– инквизитор Главий Росс

Некоторые служители Тёмных богов выживают и даже процветают, благодаря своей жестокости, непредсказуемости и жажде жизни. Так появляются фанатики, тёмные души, что без остатка отдали себя поклонению Хаосу. Они шествуют во грехе и разврате, и бесконечно далики от здравомыслия. Как правило, это недисциплинированные и неумелые вояки, но это не делает их менее опасными – сбившиеся в большую толпу фанатики забывают о страхе и готовы умереть за своих нечестивых богов. Во имя Хаоса они не останавливаются ни перед чем, даже перед самым ужасным деянием.

Еретик Хаоса

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
28	25	30	30	30	20	30	40	20

Передвижение: 3/6/9/18;

Численность: 34

Умения: Бдительность (Вос), Лазание (С), Языкознание (Низкий готический, Нечестивый язык) (Инт), Плавание (С), Выживание (Инт).

Таланты: Яростный натиск, Неистовый натиск, Владение холодным оружием (Примитивное), Владение пистолетами (Твёрдотельное).

Особенности: Кровожадная толпа (Орда), Размер (Огромный).

Броня: Флак-робы и медные панцири (Орда 5)

Вооружение: моноклинок (1к10+3 Р; ББ 2), автопистолет (30 м.; О/—/6; 1к10+2 У; ББ 0; Маг. 18; Пер. ПД).

Снаряжение: респиратор, три магазина для автопистолета.

Орда: еретики Хаоса могут образовывать Орды (см. стр. 413).

Тау

"Это послание народам Империума и почтенному Императору этого королевства. Мы предлагаем вам мир, если вы присоединитесь к нам, и войну, если вы предпочтёте её. Мы ждём вашего ответа, ибо видим в вашей расе честь и мужество"

– последняя известная передача Пор'Эль Тау'Н Укос, переговорщика из касты Воды.

Родина тау лежит в небольшом, но плотном звёздном скоплении на Восточной окраине галактики. Империя Тау весьма молода, но ведёт широкую экспансию во многом благодаря быстрой скорости развития их вида. Бесконтрольное завоевание соседних систем привело тау к конфликту с человечеством и другими видами. Хотя человечество и тау иногда заключают мир, сталкиваясь с более опасными угрозами, не реже они воюют, поскольку тау стремятся поглотить всё больше и больше миров и сообществ.

В сравнении со многими другими видами, тау не отличаются свирепостью или физической силой. Однако за свою короткую историю Империя очень быстро разработала множество чрезвычайно сложных технологий, большая часть которых полностью сглаживает врожденные слабости этих ксеносов. Один тау-пехотинец не может сравниться с космодесантником, но тот же тау, облачённый в боескафандр со множеством орудий, датчиков и другого необычного оборудования, становится грозным врагом. Тау используют свои технологии повсеместно — даже рядовой воин Огня снабжён технологически сложным снаряжением, порой сопоставимым с экипировкой космодесантников и намного превосходящим всё, что выдаётся имперском гвардейцам. Даже стандартное оружие касты Огня – импульсная винтовка – настоящее чудо техники, превосходящее даже болтганы Адептус Астартес.

Все тау рождаются в одной из пяти каст, что определяет их роль в их культуре. Выходцы из касты Огня – самые агрессивные и смелые, и именно из них формируются армии Тау. Воины Огня – самые многочисленные и физические сильные тау, шириной плеч сопоставимые с людьми, хоть и немного уступающие им ростом. Воины Огня следуют строгому кодексу. Они предпочитают дальний бой рукопашной схватке и полагаются на совершенное оружие, а не грубую силу. Такие солдаты служат много лет, и если они выживут достаточно долго, то могут стать командирами. В конце концов им будет позволено уйти с действительной службы, вступить в совет наставников и играть большую роль в политике.

Технологии тау – это творения касты Земли, благодаря трудам которой тау смогли так быстро расширить свою империю. У тау чрезвычайно развито вооружение – в том числе, высокомощное плазменное и рельсовое. Рельсовые пушки – крайне мощное оружие и предмет мечтаний части Адептус Механикус. Тау широко используют антигравитационные технологии, подобные теми, коими владеют элдар, – например, в танках «Рыба-молот», бронетранспортерах «Рыба-дьявол» и гражданской технике.

Некоторые элементы технологии тау попали в руки Империума – в основном это конфискованное сельскохозяйственное и строительное оборудование, отнятое у поселенцев с пограничных миров, которые торговали с тау. Эту добычу отправили на Марс для дальнейшего изучения, где адепты Машинного бога надеются проникнуть в её тайны.

Командующий (босс)

Командующие – это герои Империи Тау, что полностью посвятили свою жизнь стремлению к так называемому «Высшему благу». Каждый из них мудр, проницателен и пользуется почитанием подчинённых. На поле брани командующие выходят облачившись в сложные боескафанды – или скорее пилотируя их. В отличие от полководцев иных рас и видов, командиры тау не наблюдают за битвой с расстояния нескольких миль. Военная доктрина Тау гласит, что командир должен быть там, где он нужен, и руководить с передовой. Обычный генерал на линии фронта был бы в большой опасности, но боескафандр обеспечивает беспрецедентный уровень защиты, огромную огневую мощь и позволяет пользоваться множеством вспомогательных систем, которые помогают ему в бою и управлении войсками. Командующий – это грозный противник, которого Караул Смерти научился уважать.

Командующий тау

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
35	55	(10) 50	(10) 57	45	40	55	55	30

Передвижение: 12/24/36/72 **Раны**: 90

Умения: Акробатика (Лов), Бдительность (Вос), Командование (Общ)+20, Обыденное знание (Империя тау) (Инт), Уклонение (Лов), Языкознание (Язык тау, Круутский, Низкий готический) (Инт).

Таланты: Аура власти, Амбидекстрия, Независимое прицеливание, Медитация, Мгновенная реакция, Парное оружие (Стрелковое), Спринт.

Особенности: Автостабилизация, Ночное зрение, Летун (12), Размер (Большой), Сверхъестественная Сила (×2), Сверхъестественная Выносливость (×2), Прикосновение Судьбы (2)

Броня: боескафандр XV8 «Кризис» (Всё по 9).

Вооружение: плазменная винтовка, ракетный пусковой контейнер.

Снаряжение: боескафандр «Кризис» с аварийным детонатором или системой катапультирования (выберите одну), вокс-бусиной и ксеноаускипом.

Аварийный детонатор: некоторые герои Империи Тау настолько преданы Высшему благу, что готовы принести себя в жертву, дабы позволить сородичам отступить и перегруппироваться. Если количество ран командующего достигнет 0, не делайте бросок по таблице критических повреждений. Вместо этого происходит одна из двух вещей. Во-первых, командующий может за мгновение до потери сознания выключить аварийный детонатор, отключив боевой скафандр, и больше не будет играть никакой роли в этой схватке. Второй вариант: сочтя, что это будет способствовать Высшему благу, командующий позволяет взрывчатке, встроенной в боескафандр, сдетонировать, рассчитывая убить врагов вокруг и спасти друзей. Аварийный детонатор взрывается в тот миг, когда количество ран командующего достигает 0 (если только детонатор не выключен). Взрыв наносит 4к10 единиц взрывного урона в радиусе десяти метров.

Система катапультирования: некоторые командующие Тау слишком ценны для Империи, чтобы позволить им умереть, но даже они не будут служить нигде, кроме как на передовой. В качестве компромисса, они позволяют

Таблица 13-2: Оружие тау

Название	Класс	Дальн.	СкС	Урон	ББ	Об.	ПЗ	Свойства
Плазменная винтовка	Лёгкое	90 м.	О/2/–	2к10+9 Э	8	—	—	Разрывающее, Наручное крепление
Ракетный пусковой контейнер	Лёгкое	90 м.	О/2/–	2к10+6 В	5	—	—	Наручное крепление
Скорострельная пушка	Лёгкое	60 м.	–/–/10	2к10+2 Э	4	—	—	Станковое
Импульсная винтовка	Лёгкое	150 м.	О/2/4	2к10+2 Э	4	36	Полу	Гиростабилизованное
Импульсный карабин	Лёгкое	60 м.	О/–/3	2к10+2 Э	4	24	ПД	Гиростабилизованное
Импульсный пистолет	Пистолет	30 м.	О/2/–	2к10+2 Э	4	16	Полу	—

оборудовать свой боескафандр системой катапультирования, которая выбросит их костюма, если тот будет уничтожен. Когда количество ран командующего падает до 9, срабатывает система катапультирования, которая отшвыривает пилота на 2к6 метров в произвольном направлении.

Катапультировавшийся командующий имеет Силу 32, Выносливость 37 и 10 ран. Скорость его передвижения равна 3/6/9/18. Командующий теряет все особенности, перечисленные в его профиле (их даёт боескафандр). Командующий снабжен вокс-бусиной и импульсным пистолетом, что помогут ему в отступлении.

Терпеливый охотник: командующие тау в совершенстве знают древние учения касты Огня, основанные на воинской философии и мудрости. Они умеют оценивать сильные и слабые стороны собственных и вражеских войск, и наносить сокрушительный удар в самый подходящий момент. Если Сплочённость ликвидационной команды упадёт до 0, командующий может потратить Полное действие, чтобы воспользоваться этой способностью. Все оснащённые вокс-бусинами подразделения под его командованием могут перебрасывать проваленные стрелковые атаки, предпринятые против ликвидационной команды, до тех пор, пока её Сплочённость равна 0.

Орудийные системы боескафандров

Тау изобрели и производят множество видов оружия – от компактных и эффективных импульсных пистолетов, до невероятно мощных рельсовых пушек. Империя использует неизвестные техножрецам Адептус Механикус технологии, и, к их вящему ужасу, постоянно совершенствуют свои изобретения, стремясь сделать их легче, меньше и смертоноснее. Военная доктрина тау подчеркивает подход «комбинирования», в котором подразделения поддерживают друг друга, полагаясь на свои сильные стороны и сглаживая слабости товарищей. Например, команды огненных воинов не имеют собственного тяжёлого вооружения, но часто действуют в связке с командами боескафандров «Кризис» и боевой техникой, которые могут с безупречной эффективностью поддержать пехоту огнём.

Крупные орудия тау устанавливают на боескафадры и боевую технику, которые способны обеспечить питание и могут брать на борт достаточно боеприпасов, чтобы их не приходилось пополнять в ходе боя, что делает такие подразделения чрезвычайно эффективными.

Встроенные системы: вооружение боескафандра Тау полностью интегрировано с самим скафандром, в котором располагаются высокомощные бесперебойные источники питания и боекомплект. Такое оружие не имеет ни веса, ни величины магазина, так как предполагается, что боескафандр имеет достаточно боеприпасов и энергии, как минимум на одни бой. Мастеру стоит задаваться такими вопросами только если боескафандр не смог вернуться на станцию обслуживания в промежутке между боями. Оружие тау, установленное на боескафандре имеет модификацию Наручное крепление (стр. 177), которое не уменьшает дальность поражения. Как правило, орудия на боескафандрах монтируются на руках или плечах, отчего носитель может вести огонь одной рукой, не получая штрафа -20, как будто носит силовую броню Астартес.

Два лика войны

Тау практикуют великое множество философий войны, но в сущности все они являются вариациями двух основных доктрин. Первая, называемая Монт'ка, или «Смертельный удар», предписывает воинам Огня терпеливо ждать в засаде, часто в течение нескольких дней, прежде чем обрушить сокрушительные атаки. В этом стиле ведения боевых действий всё зависит от времени и места, а также от того, насколько тщательно провели подготовку и разведку для того, чтобы тау диктовали каждый аспект атаки. Вторая философия – это Кауйон, или «Терпеливый охотник», в котором приманка (часто команда тау), но иногда позиция, которую враг хочет закрепить, используется для выманивания противника. В самый подходящий миг тау совершают сокрушительную контратаку, против которой мало кто может устоять. Командующий должен быть мастером обеих сторон войны и бесчисленных вариантов каждой из них. Выйдя в отставку с действительной службы многие создают учебные академии, где новые поколения командиров обучаются под августейшей опекой истинного мастера искусств войны.

Импульсное оружие

Это оружие называют импульсным, поскольку оно стреляет микроимпульсами ускоренной высокоэнергетической плазмы, эффективной даже на большом расстоянии. Обычная модель импульсного оружия – винтовка, но встречаются также карабины, что жертвуют дальнобойностью в пользу снижения веса и оснащены фотонным вспомогательным гранатомётом (считается обычным вспомогательным гранатомётом с величиной магазина 1).

Боескафандр «Невидимка» (Элита)

«Невидимка» – это высокоспециализированная модель боевого скафандра тау, предназначенная для разведки, тайного проникновения и засад. Они значительно уступают «Кризисам» размерами и огневой мощью, нехватку которой восполняют способностью двигаться почти незаметно для противника – обычно враг замечает «Невидимку», когда становится уже слишком поздно. Боескафандр работает в двух режимах. В пассивном режиме системы «Невидимки» ослабляют электромагнитный след костюма, сбивая с толку вражеские датчики. Этот режим называется «пассивным», потому что он лишь маскирует костюм, а не прямо подавляет сканеры неприятеля, благодаря чего «Невидимку» в пассивном режиме очень трудно отследить. В активном режиме включается генератор поля невидимости. Матово-чёрная поверхность скафандра начинает рябить и расплываться, почти идеально сливаясь с окружением, что делает костюм практически невидимым. Кроме того, в активном режиме системы «Невидимки» целенаправленно глушат датчики противника. Сам факт постановки помех выдаёт присутствие боескафандра, но сделает его обнаружение почти невозможным.

"Следовать любым путем, кроме пути Тау'ва, значит обречь на гибель всех нас. Только вместе, вооружившись отвагой и дисциплиной мы сможем одержать победу. Сражайтесь с огнем и мужеством, и ничто не устоит против нас."

– командующая Тень Солнца

Боескафандр «Невидимка»

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
30	42	(8) 42	47	38	30	40	40	40

Передвижение: 4/8/12/28 **Раны**: 30

Умения: Акробатика+10 (Лов), Бдительность+20 (Вос), Обыденное знание (Империя Тау) (Инт), Скрытность+20 (Лов), Уклонение (Лов) +10, Языкознание (Язык тау, Круутский) (Инт), Выслеживание +10 (Инт), Слежка +20 (Лов).

Таланты: Трудная мишень, Мгновенная реакция, Спринт.

Особенности: Автостабилизация, Ночное зрение, Летун (12), Сверхъестественная Сила (×2).

Броня: боескафандр «Невидимка» XV15 (Голова 8, Корпус 8, Руки 7, Ноги 7).

Вооружение: скорострельная пушка.

Снаряжение: боескафандр «Невидимка» со встроенным генератором поля невидимости, скорострельная пушка, вокс-бусина, сканер.

Генератор поля невидимости: генератор «Невидимка» всегда находится в одном из двух режимов – активном или пассивном. Режим можно менять один раз в ход, расходуя Свободное действие.

В пассивном режиме любые проверки, предпринятые для того, чтобы заметить «Невидимку», а также все проверки Дальнего боя, предпринятые для попадания по нему, получают штраф -10 (эта особенность действует только на зрение).

В активном режиме любая проверки, предпринятые для того, чтобы заметить «Невидимку», а также проверки проверки Дальнего или Ближнего боя получают штраф -30 (этот штраф применяется ко всем органам чувств, даже усиленные авточувствами, прицелами и подобными устройствами). Любой, кто пытается заметить боескафандр, может попытаться пройти проверку Бдительности (с вышеописанными штрафами). В случае успеха персонаж поймёт, что его органы чувств или приборы подавляются системами «Невидимки».

Стрелковый дрон (рядовые)

Тау широко применяют искусственный интеллект, что делает всех их расы проклятыми в глазах Адептус Механикус и большей части Империума. Небольшие мобильные устройства, в которые внедрён машинный разум, называются дронами. Они могут принимать самые разные формы. Некоторые действуют в паре со своим хозяином, подчиняясь простым приказам и даже предвидя, что от них потребуется. Тау, по-видимому, ценят дронов и относятся к ним, если не как к равным, то как к любимым домашним животным. Стрелковые дроны похожи на летающие диски, которые передвигаются с помощью небольшого антигравитационного генератора и несут спарку импульсных карабинов. Хотя иногда стрелковые дроны сопровождают своих хозяев по одиночке, намного смертоноснее они действуют крупными звеньями. Группа дронов способна объединять свои системы обработки данных, целеуказания и датчики вместе, становясь куда опаснее, нежели по отдельности.

Стрелковый дрон

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
20	25	20	40	40	15	25	20	10

Передвижение: – **Раны**: 15

Умения: Акробатика (Лов), Бдительность (Вос), Уклонение (Лов).

Таланты: Бесстрашие, Владение оружием (Импульсный карабин) (может использовать только встроенное оружие).

Особенности: Стрелковая муштра, Летун (12), Машина (5).

Вооружение: спаренные импульсные карабины (считаются за один импульсный карабин тау со свойством Спаренное).

Снаряжение: встроенная вокс-бусина (только для получения приказов).

Сетевой машинный интеллект: за каждый стрелковый дрон в звене показатель Дальнего боя, Интеллекта и Восприятия всех дронов увеличивается на +2. При уничтожении каждого дрона этот бонус немедленно пересчитывается.

Воин Огня (рядовые)

Воины Огня – это линейная пехота армии Тау. Все они родились в своей касте, взращены для войны и полностью посвящены Высшему благу. Команды воинов Огня чрезвычайно хорошо снаряжены – они носят надёжную броню и ведут огонь из импульсных винтовок или карабинов. Каждый солдат носит шлем, в который встроено множество устройств связи и датчиков, благодаря которым воин всегда может услышать своего командира и исполнить его приказ. Пехотинцы-тау почитают маневренную войну выше упрямого, закостенелого подхода, которому отдают предпочтение многие человеческие армии. Воины Огня могут отступить и вернутся, когда того потребует обстановка, и всегда стремятся вести сражения в наиболее благоприятных условиях. Такая тактика позволяет с толком применять значительную огневую мощь команды, и воины Огня отлично умеют находить самого опасного противника и уничтожать его, прежде чем перейти на новую позицию, с которой можно взяться за следующего.

Воин Огня

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
25	35	30	30	25	30	20	30	30

Передвижение: 3/6/9/18 **Раны**: 12

Умения: Бдительность (Вос), Обыденное знание (Империя Тау) (Инт), Языкознание (Язык тау) (Инт).

Таланты: Владение экзотическим оружием (Импульсное оружие тау).

Особенности: Скоординированное отступление, Стрелковая муштра.

Броня: броня воинов огня (Голова 6, Руки 6, Корпус 6, Ноги 6).

Вооружение: импульсная винтовка или импульсный карабин.

Снаряжение: вокс-бусина и фотовизор.

Тираниды

«Он – рак, разъедающий Империум. С каждым десятилетием он продвигается всё глубже, оставляя после себя иссушённые, мёртвые миры. Этот ужас, эта мерзость мыслит и стремится действовать в невообразимом, галактическом масштабе, и всё что мы можем сделать – это попытаться остановить рои выращенных монстров, которые он спускает на нас по велению инстинкта. Мы дали ужасу имя чтобы успокоить наши страхи – мы зовем его тиранидами, но если они думают о нас, они, должно быть, именуют нас не иначе как «добыча»

– инквизитор Чевак на конклаве Хара

Тиранидская угроза отличается от любой другой опасности, с которой сталкивался Империум. Она колоссальна, совершенно чужеродна по своей природе и одержима потребностью пожирать – не только человечество, но всю жизнь в галактике. Тираниды – это бесконечный рой хищных зверей, направляемый и контролируемый единым разумом: их плоть, их воля и их жизнь предназначены для пожирания и поглощения биомассы в грандиозном масштабе и утолении бесконечного голода. Они приходят из холодных глубин межгалактического пространства – первые щупальца Великого пожирателя – всеядный рой состоит из миллиардов организмов, каждый из которых – слуга великого и бессмертного разума. После себя они не оставляют ничего кроме мёртвых пустых оболочек некогда полных жизни миров, и если Империум не сможет остановить их, то надежды нет.

Тираниды получили своё имя в честь погибшего исследовательского форпоста на Тиране, который пал перед тем, как в 745.M41 появилось то, что было позже назвали флотом-ульем «Бегемот». Тиранидская угроза уже опустошила сотни, если не тысячи, звёздных систем – преимущественно в сегменте Ультима. Как будто огромные, чудовищные челюсти смыкаются на плоскости галактики, и ни один уголок великого Империума, не может надеяться, что расположен достаточно далеко, чтобы до него не смогли дотянуться отростки кошмарного, стремительно накатывающегося цунами. Более того – генокрады, давняя, коварная угроза, что беспокоила человечество тысячелетиями, оказались предвестниками тиранидов, а мрачные тайны далёкого прошлого намекают на иные былые опасности, которые, впрочем, не были столь масштабными и не грозили столь катастрофическими последствиями.

Сражаться с тиранидами – значит, испытывать ужас за пределами человеческого понимания. Чудовищная волна беспощадных когтей, клыков и яда, с которой невозможно договориться, невозможно в чём-то убедить и на милость которой невозможно сдаться. Они наносят удар с безжалостной яростью бешеного зверя, но направляет их холодный и чужеродный разум, который делает весь рой, от простейших точащих плоть паразитов, до колоссальных боевых организмов, размером с линейного титана, намного опаснее чем просто хищное животное. Переносимые сквозь вакуум огромными живыми биокораблями бесчисленные и неистощимые флоты-ульи движутся к изобилующим жизнью мирам, подобно тому как огромный океанский хищник плывет на запах крови в воде. Тираниды спускаются на мир-жертву, сбрасывая вниз ядовитые споры, которые заражают и загрязняют атмосферу, высвобождают смертоносных существ-охотников, что уничтожать все формы жизни, способные дать отпор. Флот может выпустить и других выращенных им и специально приспособленных к этому миру существ и их вожаков и начать беспощадную войну на истребление. Войну, у которой может быть лишь два исхода – либо поражение тиранидов-захватчиков и зачистка мира защитниками, либо всеобщее пожирание, преобразование всей живой материи флотом-ульем, и мёртвый мир, остающийся позади.

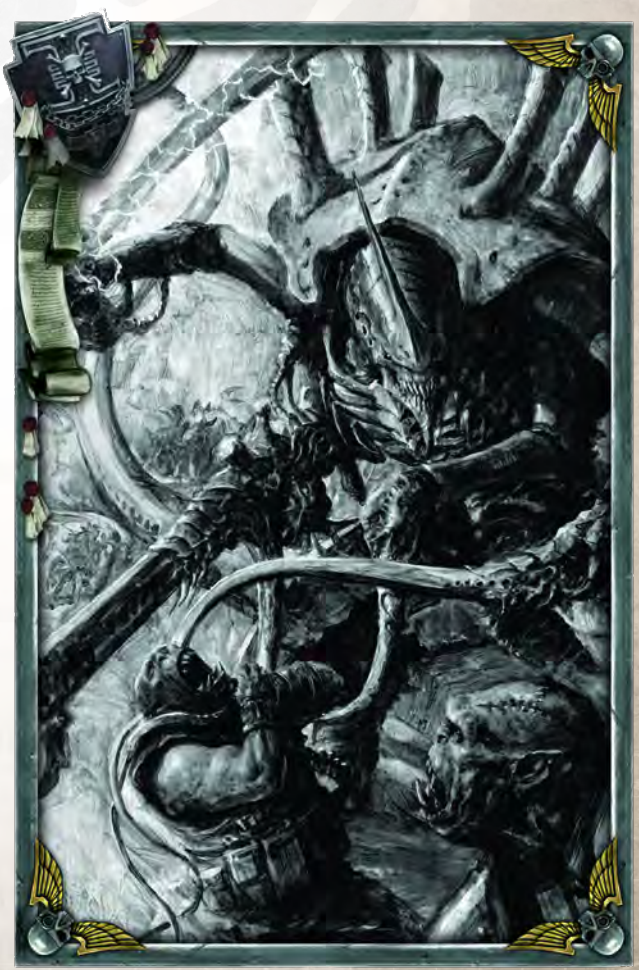
После встречи с тиранидской угрозой Караул Смерти и вооружённые силы Империума справедливо расценили её как первоочередную, которую необходимо достойно встретить и уничтожить, дабы род человеческий не погиб в её челюстях.

Тиран улья (босс)

"И я смотрел прямо на великого зверя улья и знал, что надежды нет"

– приписывется Гектору Прайму, командиру Адамантовой башни, что на Хетгарде, казненному за трусость.

Глава боевого роя, тиран улья – это чудовище, которое в некотором роде служит «командиром» наземных тиранидов. Подобные живым танкам, способные разорвать броню, будто мокрую бумагу, и устроить беспорядочную бойню, тираны остаются быстрыми и гибкими врагами. Некоторые могут даже обладать крыльями и самыми необычными биоморфическими мутациями. Часто тираны обладают оружием, способным душить или травить врагов на расстоянии. Кроме того, каждый тиран – это мощный психический узел великого Разума улья. Они не только направляют рой, руководствуясь стратегическим мышлением и важнейшими целями, но и подавляют врагов совокупной психической мощью улья, сводя слабых с ума и сжигая мозги вражеских псайкеров, что посмели противопоставить рою свои жалкие способности.



Тиран улья

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
78	33	(18) 60	(15) 53	45	45	49	(14) 70	--

Передвижение: 7/14/21/42 **Раны**: 120

Умения: Бдительность (Вос), Лазание (С), Плавание (С).

Таланты: Амбидекстрия, Мастер рукопашной, Сокрушительный удар, Бесстрашие, Обострённые чувства (Все), Пси-рейтинг (8), Парное оружие (Холодное), Быстрая атака, Молниеносная атака.

Особенности: Свирепый натиск, Ночное зрение, Страх (4), Природная броня (Костяной экзоскелет), Многорукое, Сверхъестественная Сила (×3), Сверхъестественная Выносливость (×3), Смертоносное природное оружие (Когти-косы), Тень в Варпе, Размер (Огромный), Синаптическое существо, Тираниды, Прикосновение судьбы (2).

Броня: костяной экзоскелет (Все 10).

Вооружение: когти-косы (1к10+22 Р; ББ 3).

Снаряжение: нет.

Специальные правила

Биоморф: по решению мастера тиран улья может получить особенность Ядовитое (1к10). Эта особенность также применима к природному оружию и стрелковым атакам тирана улья. В дополнение к их когтям-косам тиран может иметь костяные мечи или хлысты. Также тиран может отказаться от таланта Молниеносная атака, заменив его на тиранидское стрелковое оружие из числа описанных ниже в этой главе.

Чудовищный тиранидский псайкер: тиран улья – это псайкер, но его сила основана на силе разума улья, а не прямом манипулировании Варпом. Из-за этого и чудовищной мощи разума улья им не нужно предпринимать проверки при сотворении психических сил. Тираниды никогда не вызывают психических феноменов или прорывов Варпа. Тиран улья может использовать только одну психическую силу в свой ход.

Катализатор (психосила): потратив Полудействие, тиран улья может послать сигнал разума улья, который наполнит подчинённых тиранидов неестественной жизненной силой. Тиран может применить эту психосилу на одну Орду тиранидов в пределах семидесяти пяти метров: до начала следующего хода тирана улья Орда увеличивает свою Численность на 10+1к10.

Психический вопль (психосила): потратив Полудействие, тиран улья может испустить ужасный безмолвный крик, который эхом отдаётся в сознании. Все разумные живые существа (не бездушные машины или демоны) в радиусе двадцати метров получают попадание, которое наносит 1к10+8 единиц ударного урона в голову со свойством Шоковое (см. особые свойства оружия на странице 159). От этого урона не спасает броня, но спасает бонус Выносливости. Жертвы получают штраф -30 на проверку Выносливости, предпринятую для сопротивления оглушению. Если проверка Выносливости провалена, жертва получает Оглушение на 1к5 раундов.

Ужас (психосила): потратив Полудействие, тиран улья может испустить волну ужаса, которая сокрушит решимость врагов. Тиран может применить эту психосилу против одной ликвидационной команды в радиусе семидесяти пяти метров. Каждый член ликвидационной команды в пределах действия этой силы должен пройти проверку Силы воли со штрафом -30. Ликвидационная команда теряет единицу Сплочённости за каждого боевого брата, провалившего эту проверку. Все остальные не-тираниды (и не-космодесантники) в пределах действия психосилы должны пройти проверку Страха со штарфом -30 или бежать в панике.

Шокирующая смерть: когда тиран улья погибает, его смерть порождает ударную волну, от которой содрогается разум улья. Когда тиран улья будет убит, все тиранидские существа в пределах действия синапса (бонус Силы воли × 10 метров), которые не обладают талантом Бесстрашие или особенностью Синаптическое существо, бросаются в бегство со всех лап (смерть тирана подавляет даже Инстинктивное поведение). Любое тиранидское существо, обладающее талантом Бесстрашие или особенностью Синаптическое существо, должно пройти **серьёзную (+0) проверку Силы воли** или быть Оглушённым в течение одного раунда.

Модификация врагов

Мастер может и должен изменять описанных в этой главе врагов, чтобы подогнать обычных противников под своё приключение. В профилях указаны некоторые возможности разнообразить врагов, но мастер может вносить в них любые другие изменения, которые сочтёт нужными. Например, если в игре требуется группа ополченцев-отступников, вооруженных ракетными установками, их можно создать, лишив обычных ополченцев-отступников автоганов и выдав им взамен ракетные установки и талант Владение тяжёлым оружием (Пусковое).

Использование профилей противников

Характеристики, Скорость передвижения и урон, наносимый оружием во всех описаниях из этой главы даны с учётом всех модификаторов. Например, Сила космодесантника Хаоса уже получила бонус +20, который даёт силовая броня астартес, а в бонус Силы включёна не только прибавка от силовой брони, но и преимущества особенности Сверхъестественная Сила. Урон оружия также указан с учётом бонуса Силы и талантов, которые меняют урон – например, Сокрушительного удара. Таланты, особенности и специальные правила, которые имеют переменный эффект или будут применяться только в определённых обстоятельствах, таких как талант Громовой удар, мастер должен применять сам. Также важно отметить, что НИП не обязаны следовать ограничениям, которые отравляют жизнь игровым персонажам.

Тиранид-воин (элита)

"Каждый из мириад воинов-тиранидов – это машина для убийства, прекрасно приспособленная уничтожать свои жертвы. Они – высшие хищники, а мы – их добыча"

– из размышлений неизвестного адепта

Тиранид-воин – это воплощённая смерть; биологическая машина, созданная для убийства. Они превосходят человека буквально во всём – силе, размеру, живучести и, конечно, воинском мастерстве. Каждый тиранид-воин – достойный противник для космического десантника. Сражаются эти существа при помощи огромных когтей-кос из костяных наростов (острых настолько, что могут рассечь человека в доспехах одним ударом) или кошмарного живого оружия, выплёвывающего снаряды в виде пожирающих плоть паразитов, что предают свои жертвы смерти слишком отвратительной, чтобы о ней даже думать. Кроме того, тиранид-воин – это живой узел психической связи, что получает, усиливает и передаёт низшим созданиям волю и замыслы разума улья.

Тиранид-воин

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
55	30	(12) 60	(10) 50	44	20	35	50	--

Передвижение: 6/12/18/36 **Раны**: 48

Умения: Бдительность (Вос), Лазание (С), Плавание (С)+10.

Таланты: Бесстрашие, Быстрая атака.

Особенности: Ночное зрение, Страх (3), Природная броня (Укреплённый панцирь), Многорукое, Сверхъестественная Сила (×2), Сверхъестественная Выносливость (×2), Смертоносное природное оружие (Когти-косы или Разрывающие клешни), Тень в Варпе, Размер (Большой), Синаптическое существо, Тиранид.

Броня: укреплённый хитин (Всё по 8).

Вооружение: когти-косы (1к10+14 Р; ББ 3) или разрывающие клешни (1к10+12; ББ 5;), пожиратель (30 м., —/– /6; 1к10+6 Р; ББ 0; Маг. —; Перезарядка—; Живые боеприпасы, Шквальное, Разрывающее) или смертоплюй (40 м., О/3/—; 1к10+6 Э; ББ 4; Маг. —; Перезарядка—; Живые боеприпасы, Разрывающее).

Снаряжение: нет.

Специальные правила

Биоморф: по решению мастера тиранид-воин может получить особенность Ядовитое (1к10). Эта особенность также применима к природному оружию и стрелковым атакам воина. Также воин может отказаться от стрелкового оружия и получить взамен талант Молниеносная атака.

Сорокопуты: по решению мастера, тиранид-воин может обладать особенностью Летун (10). Крылатых тиранидов-воины именуют сорокопутами.

Хормагант (рядовые)

"Мы не переживём это. Человечество не переживёт это. В один прекрасный день, они покроют планету, словно волна живых клинков и пастей, полных игольных клыков. Убей одного – десять займут его место. Если им действительно нет числа, значит, наша раса обречена на жестокую смерть, ибо каждый островок нашей цивилизации будет поглощен силой более ненасытной, чем пламя самого ада. Смерть! Клянусь Машинным богом, смерть – здесь!"

– последние слова магоса Варнака

По-видимому, хормаганты представляют собой устойчивую биомутацию подвида тиранидских боевых зверей – гантов. Это биологические машины, живое оружие созданное и выведенное с единственной целью: добраться до живого врага так быстро, насколько это только возможно, выпотрошить его длинными когтями-клинками, и делать это снова, и снова, и снова, не чувствуя ни угрызений совести, ни сожаления, до тех пор, пока не останется в живых никого кто мог бы противостоять им. Сбившись в огромные, не знающие отдыха полчища, состоящие из плотных рядов подрагивающих когтей и прочных хитиновых пластин с острыми гранями, хормаганты движутся вперед, подобные стаям быстрых как молния, смертоносных рыб.

Привлеченные запахом крови, они появляются чтобы убивать, набрасываются, пронзительно вопя и взвизгивая, после чего стремительно скрываются. После себя они не оставляют в живых никого.

Хормагант

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
45	20	35	30	55	10	40	30	--

Передвижение: 10/20/30/60 **Раны**: 9

Умения: Акробатика (Лов)+20, Бдительность (Вос), Уклонение (Лов)+10, Бесшумный шаг (Лов), Плавание (С)+10.

Таланты: Подскок, Быстрая атака.

Особенности: Ночное зрение, Природная броня (Хитиновый панцирь), Смертоносное природное оружие (Когти-косы), Инстинктивное поведение (Кормёжка), Тиранид, Сокрушительное (Орда), Сверхъестественная скорость.

Броня: хитиновый панцирь (Руки 3, Голова 3, Корпус 3, Ноги 3, Орда 3).

Вооружение: когти-косы (1к10+5 Р; ББ 3).

Снаряжение: нет.

Специальные правила

Орда: хормаганты могут образовывать Орды (см. стр. 413).

Биоморф: по решению мастера хормагант может получить особенность Ядовитое (1к10). Эта особенность также применима к природному оружию хормаганта.

Термагант (рядовые)

«Когда я посмотрел в его мёртвые чёрные глаза, то вместо души я увидел лишь ужасное чувство. Я заглянул в самые глубокие и укромные уголки разума ксеноса, и то, что мне удалось почувствовать, я могу описать только как чувство вечного голода»

– Тигурий, старший библиарий Ультрадесанта

Термаганты – это одни из самых многочисленных и широко применяемых Разумом улья организмов. Флоты-ульи выводят их тысячами и тысячами бросают в бой, чтобы подавить огневые позиции врагов и сокрушить их непреодолимым потоком тел и клыков. Размерами термаганты немного уступают человеку и будто бы вечно сутулятся, но остаются проворными, быстрыми и в высшей степени смертоносными врагами. Как правило, термаганты оснащены всевозможным симбиотическим биооружием, а также могут похвастаться игловидными зубами и клацающими челюстями, которыми они раздирают добычу на части.

Термагант

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
30	33	32	30	40	10	40	30	--

Передвижение: 4/8/12/24 **Раны**: 9

Умения: Бдительность (Вос), Лазание (С), Уклонение (Лов), Бесшумный шаг (Лов), Плавание (С)+10.

Таланты: Подскок.

Особенности: Ночное зрение, Природная броня (Хитиновый панцирь), Смертоносное природное оружие (Зубы и когти), Инстинктивное поведение (Скрытность), Тиранид.

Броня: хитиновый панцирь (Руки 3, Голова 3, Корпус 3, Ноги 3, Орда 3).

Вооружение: телоточец (20 м.; О/–/– , 1к10+5 Р; ББ 3, Маг. Нет, Перезарядка—; Живые боеприпасы, Разрывающее), зубы и когти (1к10+3 Р; ББ 3).

Снаряжение: нет.

Специальные правила

Орда: термаганты могут образовывать Орды (см. стр. 413).

Биоморф: по решению мастера термагант может получить особенность Ядовитое (1к10). Эта особенность также применима к природному оружию и стрельбе из телоточца

Таблица 13-3 Оружие тиранидов

Название	Класс	Дальн.	СкС	Урон	ББ	Об.	ПЗ	Свойства
Колючий душитель	Тяжёлое	80 м.	О/–/–	1к10+5 У	3	—	—	Взрыв (10), Смертельная ловушка, Разрывающее, Живые боеприпасы
Пушка колючего душителя	Тяжёлое	80 м.	О/–/–	2к10+10 У	3	—	—	Взрыв (10), Смертельная ловушка, Разрывающее, Живые боеприпасы, Опустошительное (2)
Смертоплюй	Лёгкое	40 м.	О/3/—	1к10+6 Э	4	—	—	Живые боеприпасы, Разрывающее
Пожиратель	Лёгкое	30 м.	–/–/6	1к10+6 Р	0	—	—	Живые боеприпасы, Шквальное, Разрывающее
Телоточец	Лёгкое	20 м.	О/–/–	1к10+6 Р	3	—	—	Живые боеприпасы, Разрывающее
Ядовитая пушка	Тяжёлое	100 м.	О/–/–	3к10+5 У	6	—	—	Взрыв (6), Живые боеприпасы, Отравленное (1к10)
Тяжёлая ядовитая пушка	Тяжёлое	100 м.	О/–/–	4к10+10 У	6	—	—	Взрыв (6), Живые боеприпасы, Отравленное (1к10)
Холодное оружие								
Костяной меч	Холодное			1к10 Р	6			Высасывание жизни
Захлестывающая плеть	Холодное			1к10+3 Р	3			Гибкое, Обездвиживающее
Когти-косы	Холодное			1к10+2 Р	3			—
Разрывающие клешни	Холодное			1к10 Р	5			Бритвенной остроты

ОРУЖИЕ ТИРАНИДОВ

Оружием тиранидам служат живые существа. Как правило, оружие, которым обладают различные виды тиранидов – это симбиотические создания, которые растут и живут вместе с существом-хозяином, использующим их. Ниже описано несколько видов тиранидского оружия – в дополнениях «Клеймо ксеноса» и «Иерихонский рубеж» можно найти больше.

Владение оружием: только существа с особенностью Тиранид могут использовать оружие тиранидов. Для того, чтобы тиранид мог использовать оружие тиранидов, ему не требуется таланта Владение оружием.

(Свойство оружия) Смертельная ловушка: оружие оплетает жертву и стремится задушить её и содрать кожу. Это свойство оружия действует так же как свойство Обездвиживающее (см. описание свойств оружия на странице 157, главы V «Арсенал»), за исключением того, что любой обездвиженный персонаж получает урон от оружия в свой ход каждый раунд, если не вырвется на свободу.

(Свойство оружия) Живые боеприпасы: стрелковое оружие тиранидов использует боеприпасы, которые выращиваются, вынашиваются или выделяются самим существом или самим оружием. Таким образом, стрелковое оружие тиранидов обладает неисчерпаемым Магазином, не нуждается в перезарядке и не даёт Осечек.

Стрелковое оружие

Колючий душитель и пушка колючего душителя

Колючий душитель, сокращая мышцы мясистого ствола, стреляет стручком, содержащим семена размером с человеческий кулак. После столкновения с целью, семена в стручке за несколько секунд вырастают до зрелого состояния, рассыпая во все стороны покрытые колючками усики, которыми оплетают и разрывают свою добычу. Пушка колючего душителя – это более мощный вид душителя, стреляющий семенами, дающими более смертоносные и агрессивные усики.

Смертоплюй

Сложное оружие-симбионт, которое стреляет в цель похожими на личинок организмами, выталкивая их мучительными мышечными спазмами. После попадания, извивающийся заряд распадается, разбрызгивая едкую слизь.

Пожиратель

Пожиратель – это конусообразный кусок плоти, который осыпает жертву кучей червеобразных паразитов, прогрызающих ходы сквозь плоть и броню, пожирая жертву заживо.

Мозговые пиявки: пожиратель может быть носителем более прожорливой и смертоносной разновидности этих существ. Пожиратель с мозговыми пиявками наносит 2к10+6 единиц резаного урона и лишает ликвидационную команду одной единицы Сплочённости, если сумел нанести хотя бы одно очко урона.

Телоточец

Колония жуков-точильщиков с бритвенной остроты жвалами, которая выбрасывает свои порождения во врагов.

Ядовитая пушка и тяжёлая ядовитая пушка

Ядовитая пушка использует электростатический заряд, чтобы выбрасывать очень едкие кристаллы, покрытые ядовитыми металлическими отложениями. При ударе кристаллы раскалываются на мельчайшие осколки, образуя смертоносное облако. Некоторые крупные виды тиранидов используют более мощный вид ядовитой пушки – в Империуме его обычно называют «тяжёлой ядовитой пушкой».

Холодное оружие

Костяной меч

Это живые клинки из хитина, обладающие рудиментарной чувствительностью и подчиняющиеся воле носителя, который способен вливать в клинок потрескивающую психическую энергию и высасывать жизненную силу своих жертв.

Высасывание жизни: когда жертва получает урон от костяного меча, владелец и жертва предпринимают встречную проверку Силы воли. За каждую степень успеха владелец костяного меча наносит ещё 1к10 очков урона, от которого не спасает ни броня, ни бонус Выносливости.

Захлестывающая плеть

Это живая плеть из мышц и сухожилий. Её отростки обвиваются вокруг противника, обездвиживают и душат его до тех пор, пока костяные крючья, которыми венчается каждое щупальце плети, не разорвут его в клочья.

Когти-косы

Бритвенной остроты когти-косы состоят из хитина, сплавленного с зазубренной костью. Тираниды вонзают в жертв и рассекают их на части.

Разрывающие клешни

Прочные словно алмаз костяные наросты, способные раздробить усиленный керамит и вскрыть самую толстую броню с пугающей легкостью.

Неигровые персонажи

"Ничто не сокрушит дух человека! Империум побеждает — а мы и есть Империум!"

– сержант Гектор Восс из гирканского 4-го пехотного в битве за Кровавый хребет

Профили, представленные в этом разделе – это примеры неигровых персонажей, с которыми могут столкнуться боевые братья в ходе игры и которые может использовать мастер.

Серв ордена

Ордена космического десанта (и Караул Смерти не исключение) обслуживает множество слуг-людей – сервов. Это доверенные помощники, прекрасно обученные и воспитанные, что занимаются всем необходимым для работы ордена, а в час нужды могут даже взять в руки оружие. Многие считают свой долг и служение священным призванием, в то время как для других это единственная жизнь, которую они когда-либо знали.

Серв ордена

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
30	30	30	35	30	30	30	30	35

Передвижение: 3/6/9/18 **Раны**: 10

Умения: Бдительность (Вос), Обыденное знание (Империум) (Инт), Грамотность (Инт), Языкознание (Высокий готический, Низкий готический) (Инт), Проницательность (Вос), Логика (Инт) и ещё одно соответствующее роли умение на уровне +10.

Таланты: Владение лёгким оружием (Лазерное, Твёрдотельное), Владение холодным оружием (Примитивное), Владение пистолетами (Лазерное, Твёрдотельное).

Броня: нет.

Вооружение: нет.

Снаряжение: форменная ряса, клеймо невольника.

ГРАЖДАНСКИЙ

Среди звёзд рассеяны бесчисленные миллиарды людей. Большинство живёт так, как может и как диктуют обстоятельства – таковых ульевые рабочие, трудолюбивые колонисты и язычники, рождённые на далеких планетах, которые никогда не знали Имперской веры.

ГРАЖДАНСКИЙ

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
20	20	30	30	30	25	20	20	25

Передвижение: 3/6/9/18 **Раны**: 8

Умения: Обыденное знание (Империум или родной мир) (Инт), Языкознание (Низкий готический или местный язык) (Инт), Грамотность (для развитого мира), Выживание (для примитивного мира), одно профессиональное умение.

Таланты: нет.

Особенности: нет.

Броня: нет.

Вооружение: импровизированное оружие (1к10+1 У, Примитивное, Несбалансированное).

Снаряжение: подходящие вещи и безделушки.

ИМПЕРСКИЙ АГЕНТ

Империумом управляет Адептус Терра – колоссальная, всегалактическая организация со множеством отделений, что контролируют всех бесчисленных чиновников, рабочих и управителей. В Адептус Терра служат бесчисленные писцы Администратума, слуги священного Министорума, члены устрашающей Инквизиции и чиновники местных ведомств, созданных имперскими управителями. Многим таким службам и их работникам – как обычным трутням, так и совсем необычным служащим – нужны одарённые и умелые полёвые агенты и эмиссары, что будут исполнять исполнять их волю и служить им глазами и ушами в необъятном Империуме.

ИМПЕРСКИЙ АГЕНТ

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
38	38	30	35	30	40	35	40	35

Передвижение: 3/6/9/18 **Раны**: 12

Умения: Бдительность (Вос), Обаяние (Общ)+10, Командование (Общ), Обыденное знание (Империум и иные, соответствующие роли) (Инт), Оценка (Инт)+10, Грамотность (Инт), Безопасность (Лов), Языкознание (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)+10, Проницательность (Вос)+10 и Логика (Инт).

Таланты: Владение лёгким оружием (Лазерное, Твердотельное), Владение холодным оружием (Примитивное), Владение пистолетами (Лазерное, Твердотельное).

Броня: усиленный бронекомбинезон под тяжёлой мантией (Руки 3, Корпус 3, Ноги 3).

Вооружение: компактный лазпистолет (15, О/–/–; 1к10+1 Э; Маг. 15; Пер. ПД; Надёжное), мономеч (1к10+3 Р; ББ 2, Несбалансированное).

Снаряжение: форменная мантия, респиратор, устройство связи с зашифрованным каналом, знак полномочий, инфопланшет.

СТАРШИЙ ОФИЦЕР ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

Имперской Гвардией на высшем уровне командуют мужчины и женщины, закалённые войнами и освоившие военное искусство, как в теории, так и на практике. Именно они руководят развертыванием полков и батальонов, отдают приказы уничтожить врага, без оглядки тратя на это танки, боеприпасы и жизни бесчисленных гвардейцев, лишь для того, чтобы Империум мог выстоять и одержать победу.

СТАРШИЙ ОФИЦЕР ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
35	35	30	35	35	45	45	40	40

Передвижение: 3/6/9/18 **Раны**: 18

Умения: Бдительность (Вос), Лазание (С), Командование (Общ) +20, Обыденное знание (Империум, Война) (Инт)+20, Обман (Общ), Оценка (Инт), Запугивание (С)+10, Проницательность (Вос)+10, Языкознание (Низкий готический, Высокий готический) (Инт) +10, Учёное знание (Тактика Империалис) (Инт)+20, Плавание (С).

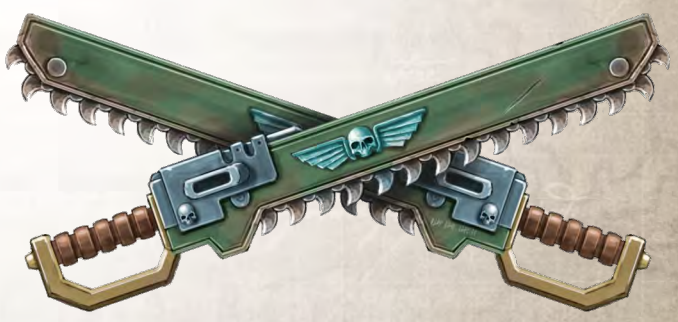
Таланты: Владение лёгким оружием (Лазерное, Твердотельное), Владение холодным оружием (Силовое, Примитивное), Владение пистолетами (Лазерное, Твердотельное).

Особенности: Прикосновение судьбы (3).

Броня: парадная униформа, усиленная ячеистой бронёй (Руки 3, Корпус 3, Ноги 3).

Вооружение: силовой меч (1к10+8 Э; ББ 6; Сбалансированное, Силовое поле), компактный лазпистолет (15 м., О/–/–; 1к10+1 Э; Маг. 15; Пер. ПД; Надёжное).

Снаряжение: медали и регалии, инфопланшет, устройство связи с зашифрованным каналом.



Полевой офицер имперской гвардии

В поле Имперской Гвардией руководят младшие офицеры, чьё умение проверено в битвах, а отвага – доказана перед лицом врагов, зачастую более бесчеловечных и кошмарных, могут себе представить обитатели относительно безопасных имперских миров. Имперская Гвардия ведёт ожесточённые воины, и среди её офицеров с мрачной улыбкой говорят, что «первыми погибают трусы, вторыми – неумехи, третьими – невезучие» – от рук врага или по приговору комиссара.

Полевой офицер имперской гвардии

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
45	35	40	40	40	35	38	45	45

Передвижение: 4/8/12/24 **Раны**: 15

Умения: Бдительность (Вос), Лазание (С), Уклонение (Лов)+10, Командование (Общ)+20, Обыденное знание (Империум, Война) (Инт)+20, Обман (Общ), Запугивание (С)+10, Навигация (Планетарная) (Инт)+10, Проницательность (Вос)+10, Языкознание (Низкий готический, Высокий готический) (Инт) +10, Учёное знание (Тактика Империалис) (Инт), Плавание (С), Выживание (Инт).

Таланты: Аура власти, Владение лёгким оружием (Болтерное, Лазерное, Твердотельное), Владение холодным оружием (Цепное, Силовое, Примитивное), Владение пистолетами (Болтерное, Лазерное, Твёрдотельное).

Особенности: Прикосновение судьбы (2).

Броня: флак-броня с панцирным нагрудником (Голова 4, Руки 4, Корпус 6, Ноги 4) .

Вооружение: болтер (90 м.; О/2/–; 1к10+5 В; ББ 4; Маг. 24; Пер. ПД, Разрывающее), болт-пистолет (30 м.; О/2/–; 1к10+5 В; ББ 4; Маг. 8; Пер. ПД, Разрывающее), силовой меч (1к10+8 Э, ББ 6, Сбалансированное, Силовое поле) или цепной меч (1к10+5 Р; ББ 2; Сбалансированное, Разрывающее).

Снаряжение: устройство связи с зашифрованным каналом, респиратор.

Имперский гвардеец

Империум выживает и расширяется благодаря поту и крови Имперской Гвардии, подготовленной армии, чья огромная численность служит ей главным оружием против врагов Человечества. Большинство имперских гвардейцев вооружены очень просто, но вдохновлены верой в Империум и строгостью уставов. За их сомкнутыми рядами стоят могучие танки и дальнобойная артиллерия, способные вбить покорность в любой мир.

Имперский гвардеец

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
40	45	35	40	40	35	38	45	45

Передвижение: 3/6/9/18 **Раны**: 10

Умения: Бдительность (Вос), Лазание (С), Обыденное знание (Война), Языкознание (Низкий готический) (Инт), Плавание (С), Выживание (Инт)

Таланты: Владение лёгким оружием (Лазерное, Твердотельное), Владение холодным оружием (Примитивное), Владение пистолетами (Лазерное, Твердотельное).

Особенности: Дисциплина (Орда).

Броня: флак-броня (Все 4, Орда 4).

Вооружение: боевой нож (1к5+6 Р; Примитивное), лазган (100 м.; О/3/—; 1к10+3 Э; ББ 0; Маг. 60; Пер. ПД; Надёжное).

Снаряжение: респиратор, три батареи для лазгана, лхо-папиросы, «Памятка имперского пехотинца для поднятия боевого духа».

БОЕВОЙ СЕРВИТОР (ПАТТЕРН ЭРИОХ)

Многие технодесантники модернизируют своих сервиторов, делая их более опасными бойцами и механомантами. Такие модели легко распознать не только по вживлённому оружию, но и по пересаженным мышцам и огрубелым тканям, дающим способность выжить в боях, что ведут Адептус Астартес. Сервиторы, которые сопровождают своих хозяев в бою, часто представляют собой лоскутное одеяло из заменённой плоти, металлической обшивки и шрамов.

Если технодесантник запрашивает боевого сервитора на операцию, он также может запросить оружие для него и установить вместо одного или обоих сервокулаков. Если сия процедура производится на караульной станции и с использованием соответствующих инструментов, то никаких проверок не требуется, только время – один час на каждое орудие.

БОЕВОЙ СЕРВИТОР

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
35	35	(10) 50	(8) 48	30	20	30	35	--

Передвижение: 4/8/12/24 **Раны**: 20

Умения: Бдительность (Вос.), Ремесло (любое одно) +10, Ремесло (Техномант) +10.

Таланты: Амбидекстрия, Парное оружие, один подходящий талант Владение оружием.

Особенности: Автостабилизация, Ночное зрение, Машина (6), Природное оружие (Сервокулак или пара таковых), Коренастый, Сверхъестественная Сила (×2), Сверхъестественная Выносливость (×2).

Броня (Машина): всё по 6.

Вооружение: сервокулак (1к10+10, ББ 6), одно установленное владельцем.

Снаряжение: встроенный вокс.

МОНОЗАДАЧНЫЙ СЕРВИТОР (ПАТТЕРН ЭРИОХ)

Попытка подсчитать всех сервиторов этого типа, выполняющих самую утомительную работу в Империуме, была бы невозможна, да большинству это и не пришло бы в голову, поскольку это так же осмысленно, как подсчитывать все гусеничные траки всех «Лэнд Рейдеров» в галактике. Технодесантники часто заменяют по крайней мере одну из рук таких сервитора серворукой, пусть и не такой мощной, как та, которой наделены она сами. В изнурительных сражениях рядом с космодесантниками монозадачные сервиторы долго не протянут, но годятся для простого ремонта, чёрной работы и несения караульной службы.

МОНОЗАДАЧНЫЙ СЕРВИТОР

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
25	25	(8) 40	40	20	20	20	30	--

Передвижение: 4/8/12/24 **Раны**: 15

Умения: Бдительность (Вос), Ремесло (Одно любое)+10, Ремесло (Техномат) +10.

Особенности: Машина (4), Природное оружие (сервокулак или пара таковых), Крепкий, Сверхъестественная Сила (×2).

Броня (Машина): все по 4.

Вооружение: сервокулак (1к10+8, ББ 6).

Снаряжение: встроенный вокс.

СЕРВОЧЕРЕП

Человеческий череп, часто принадлежащий любимому серву или особо почтенному имперскому подданному, который снабжен простым машинным духом, системами поддержки и антигравитационным устройством, позволяющим парить в воздухе. Эти простые машины предназначены и снаряжены для выполнения определённых задач. Небольшие размеры и маневренность позволяют черепам проникать в недоступные пространства и действовать как глаза и уши для своих хозяев.

СЕРВОЧЕРЕП

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
15	15	10	20	30	15	35	20	--

Передвижение: – **Раны**: 4

Умения: Бдительность (Вос)+10, Скрытность (Лов)+10, Уклонение (Лов), Бесшумный шаг (Лов)+10, одно соответствующее предназначению умение (Интеллект, etc.)+20.

Таланты: Бесстрашие.

Особенности: Ночное зрение, Летун 6, Машина (2), Размер (Маленький).

Броня (Машина): всё по 2.

Снаряжение: встроенный вокс и когитатор, а также один пункт из следующего списка: ауспик, комбиинструмент, лазпистолет (30 м.; О/–/–, 1к10+2 Э; ББ 0; Маг. 3-; Пер. ПД (только владелец); Надёжное) с лазерным целеуказателем или чернила, перо и внешний накопитель данных.

XIII

ЭВАКУАЦИЯ

ВВОДНАЯ

•

ОПЕРАЦИЯ НА ТАНТАЛЕ

•

НАЙТИ И УНИЧТОЖИТЬ

•

СТРАТЕГИЯ ОТХОДА

Глава XIV: Эвакуация

"Что такое мужество? Является ли оно подсознательным ответом на внезапную и неожиданную опасность? Нет, это просто животный инстинкт! Мужество – это сознательное презрение к смерти и готовность принять страдания ради чести, долга или Императора. Кроме того, истинная слава – это воля встретиться лицом к лицу с ужасом, обратить смерть на врага, задушить кошмар голыми руками, совершить всё необходимое для спасения Человечества и пасть в безвестности"

– инквизитор Сайлас Марр, «Отражения в тёмном стекле»

Иерихонский рубеж есть проклятая череда звёзд, утонувших в кровавом потоке войны. Эти некогда имперские владения ныне со всех сторон окружены ксеноужасами и злом людских сердец. Среди разрушенных войной и терзаемых несчастьями миров в охваченной сражениями системе Кастобель в той части рубежа, что известна как Орфейский клин, существует промышленная луна Тантал. Вот уже более пяти солнечных месяцев Кастобель подвергается нападениям всепожирающих тиранидов, и Тантал не исключение. Хотя судьба мира-улья Кастобель, висит на волоске, Танталу повезло меньше – эта отдалённая колония уже бьётся в предсмертных муках.

Поскольку битва за Тантал проиграна, а челюсти тиранидов неумолимо сжимаются, немногие оставшиеся в живых отчаянно разрываются между обречённой борьбой за выживание и отчаянной надеждой на спасение. На их счастье, эти муки продлятся не более нескольких часов. Падение Тантала и ужасная гибель его обитателей, возможно, не будут совершенно напрасными – во время первого нападения на луне присутствовал небольшой контингент Адептус Механикус Биологис, изучавший местную фауну. Оказавшись на Тантале, магосы воспользовались возможностью обратить свои пронзительные сканеры на чудовищные формы жизни, пришедшие пожрать всё живое. Бесценные данные о биоформах и наступательных схемах флота-улья «Дагон», купленные ценой жизни большинства магосов, могут оказаться бесценными для всего Орфейского клина, так что Караул Смерит обязан их вернуть во что бы то ни стало.

Гибель Тантала пришла внезапно. Чаша весов резко склонилась в пользу тиранидов с появлением биокорабля, доставившего мощное подкрепление на орбиту промышленной луны. Поскольку передовые организмы уже захлестнули посты ПКО, биокорабль смог выйти на орбиту почти без сопротивления и начал выпускать волны споровых капсул с чудовищными боевыми формами и смертоносными паразитами, которые уничтожили последние очаги серьёзного сопротивления, после чего начали отравлять и поглощать биосферу Тантала. Не сумев прорваться сквозь волны тиранидов и покинуть планету, челнок с последним членом команды Механикус, магосом Вьякаем, улетел в южные полярные области Тантала, избежавшие первого удара флота-улья. К сожалению, в нескольких десятках километров от относительной безопасности полярных ледяных полей он был сбит тиранидами и разбился рядом с Пирокластом Гамма-9 – комплексом по добыче прометия.

Отрывочные сообщения магоса, что приходили после аварийной посадки гласят, что уцелел не только он сам, но и инфоядро с важнейшими сведениями. Фрегат Караула Смерти «Громогласный», который должен был подобрать челнок магоса, теперь должен провести операцию по эвакуации; ликвидационной команде предстоит высадиться на «Пирокласт Гамма-9». Последняя передача была три часа назад, после чего связь прервалась из-за сильных помех. Это сообщение указывало на прибытие тиранидского авангарда, так что скоро прибудет и всепожирающий рой. Время заканчивается, и ещё неизвестно, смогут ли игровые персонажи найти магоса Вьякая и сбежать с инфоядром или же тираниды, сами того не зная, уничтожат важнейшие данные.

Вводная

Эвакуация – это короткое приключение для системы **Deathwatch**, моделирующее операцию Караула Смерти. Оно призвано послужить примером типичного боевого задания караульных, а также дать вам (мастеру) точку опоры, начав с которой можно развивать историю в угодном вам направлении.

Само приключение имеет чёткую и понятную цель – розыск и спасение магоса Вьякая и его инфоядра. Приключение также имеет жёстко определенное место действия – станцию Пирокласт Гамма-9. Эта «песочница» обеспечивает масштаб и декорации для сцен, что развернётся в рамках приключения. Кроме того, её легко доработать или

приспособить под что-то иное, если вам это потребуется. Приключение также снабжено очень простой механикой, позволяющей управлять темпом игры и создавать напряжение – обратным отсчётом. Всего через несколько игровых часов подступающая волна тиранидов поглотит станцию, и если члены Караула Смерти всё ещё будут там, их ждёт жестокая гибель. Они должны отступить вовремя, независимо от того, увенчается ли операция успехом.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОБРАТНОГО ОТСЧЁТА

В этом приключении вы можете использовать обратный отсчёт, требующий от игроков завершить операцию за ограниченное время – неважно, с триумфом или позором. В данном случае надвигающейся катастрофой служит тиранидский рой.

Хотя обратный отсчёт рекомендуется, он, как всё остальное, необязателен. На самом деле, если это ваша первая ролевая игра, не стесняйтесь упростить себе жизнь – вам и без того будет о чём переживать!

Обратный отсчёт полезен для структуры игры во многих отношениях:

- **Обеспечение структуры повествования**: ограничение времени действия позволяет придать характер истории и создаёт её структуру. Это особенно важно, учитывая, что сценарий представляет собой небольшую «песочницу». Игроки могут выбирать, куда идти и что делать, участвовать в таком количестве боёв, как им нравится и так далее, но они с самого начала знают, что часы уже тикают, и их не остановить.
- **Создание напряжённости**: чем дольше идёт обратный отсчёт, тем меньше времени у караульных остаётся – им нужно будет сосредоточиться и составить новый план. Кроме того, чем больше времени прошло, тем больше вокруг становится тиранидов – это увеличивает напряжение и поднимает уровень сложности.
- **Пять минут до Апокалипсиса – вызывайте Караул Смерти**: Подобное ограничение отлично показывает, что представляет собой Караул Смерти, и идеально отражает его операции. Караульные Смерти – не просто солдаты или даже «обычные» боевые братья, участвующие в хирургически точных атаках и молниеносных рейдах. Караульные часто вынуждены сражаться в одиночку без поддержки, противостоять непобедимым врагам и воплощать планы, имеющие очень малые шансы на успех.

Существует несколько способов применять обратный отсчёт. Вы можете взять самые буквальные часы и отсчитывать время по ним или исходить из действий игроков – рекомендуется последний метод. Вот несколько предложений

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ

Приключение подразумевает, что с мига приземления десантной капсулы на Тантале у игроков есть около пяти часов до прибытия роя, что уничтожит всё вокруг. Возможно, вы захотите продлить этот срок, чтобы дать фору начинающим игрокам, или даже сократить, чтобы провести более напряжённое приключение. Игроки должны не только заранее знать, сколько времени у них в запасе, но и сознавать, что это весьма приблизительная оценка, ибо рой – живое существо, силы и мотивы которого невозможно точно предсказать.

ПОДСЧЁТ ВРЕМЕНИ

Вам необходимо тайно подготовить таблицу, по которой вы будете считать, сколько времени персонажи провели на поверхности Тантала. Можно просто разделить каждый час операции на десять частей и постепенно зачёркивать их по мере развития истории. В таком случае вам предстоит самостоятельно определять, сколько времени заняло то или иное действие, но подходить к этому со звериной серьёзностью не стоит. Вот несколько предложений:

- **Путешествие**: если вы используете карту местности, разбитую на клетки, на пересечение пяти клеток может потребоваться 1к5+2 единиц времени, если ликвидационная команда будет двигаться осторожно, 1к5 единиц, если движется с обычной скоростью, и 1к5-2 (но минимум 1 единица) единицы, если спешит.
- **Обыск зданий**: беглый осмотр здания может занять одну единицу времени, а тщательный обыск – 1к5 единиц. Для больших сооружений требуется ещё больше времени.
- **Бой**: короткий бой может занять одну единицу времени, а затяжное сражение отнимет куда больше времени.

ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ

Игроки могут в любой момент спросить вас, сколько у них осталось времени. Не следует демонстрировать им саму таблицу, необходимо отвечать им в стиле «с мига высадки не прошло и часа» или «у вас осталась примерно половина времени» и так далее. Также важно самостоятельно сообщать игрокам о времени в важные моменты истории, повышая напряжение.

ЗМЕИ И ЛЕСТНИЦЫ

Вы сами можете вмешиваться в обратный отсчёт, своей волей давая игрокам больше времени, либо лишая их его по своему усмотрению (чтобы улучшить ход приключения). Ликвидационная команда может получить срочную передачу, в которой говорится о том, что рой внезапно свернул и задерживается или, наоборот, внезапно ускорился и прибудет намного раньше.

ПИРОКЛАСТ ГАММА-9

Приключение происходит в Пирокласте Гамма-9, промышленном объекте и заводе по переработке прометия на крайнем севере Тантала, расположенном среди острых скал, расколотых утёсов и жестокой тундры. Гамма-9 – лишь один из множества подобных объектов, разбросанных по этим широтам. Он представляет собой обширный комплекс с многочисленными зданиями, станциями и складами, занимающими площадь в несколько квадратных километров, хотя большая часть его необитаемой инфраструктуры (например, резервуары для хранения химических веществ) фактически размещена под землёй, глубоко под стальными куполами, трубными фермами и унылыми ферробетонными блокгаузами, из которых объект, собственно, и состоит. В мирные времена район был укомплектован командой чиновников Департаменто Мунитorум, техноматов с сервиторами и многочисленными каторжниками, которых удерживали от бунта вызывающие боль ошейники и плети надзирателей. К сожалению, война разрушила и эту шаткую стабильность. Совсем недавно здесь появились передовые организмы тиранидов, многие техноматы бежали или погибли, оставив пленников без надзора, а сервиторов станции – без аварийного перепрограммирования, которое необходимо при отсутствии центрального управления. Хормаганты и термаганты уже рыскают в оврагах и даже пробрались внутрь нескольких зданий, убив всех, кто находился внутри, а темнокрылые сорокопуты все чаще и чаще появляются холодном небе. Рой уже в пути, и жизнь Пирокласта-Гамма-9 теперь можно измерять в часах.

Использование карты

К этому приключению приложены карты Пирокласта Гамма-9, представленные на страницах 442 и 443. Каждое отмеченное на карте место – это отдельная область, в которой может прятаться магос Вьякай. Каждая из пронумерованных зон кратко описана во второй части приключения – подробное описание бессмысленно, поскольку это не только заняло бы много места, но и оказалось бы лишним. Вы – мастер и можете менять эти зоны, как вам заблагорассудится. Возможно, вы захотите сделать собственные карты заранее и насытить их событиями и сценами. С другой стороны, вы можете просто передавать малозначимые события парой строк словесного описания, чтобы быстро определить сцену и перейти к более важным и захватывающим событиям.

Важно, чтобы игроки имели свободу идти туда, куда они хотят; это их операция и они за неё отвечают. Мастеру же нужно определить с чем они столкнутся и как приключение отзовётся на их решения.

Местные условия

Вокруг Пирокласта Гамма-9 раскинулась субарктическая тундра, перемежающаяся гранитными глыбами, оврагами, крутыми утёсами, осыпающимися холмами и грязными провалами. Промышленность и сопутствующее химическое загрязнение не улучшают пейзаж. Воздух здесь холодный и густой, тяжёлый от зловония горящих химикатов и чёрного дыма. Света на Тантале мало – местный полдень похож на ранние сумерки на большинстве обитаемых миров, а небо на полярном севере суровое и ледяное. Южный горизонт уже поглощен катящимся пурпурно-чёрным водоворотом, пронизанным неестественными прожилками язвенного жёлтого цвета – тиранидские споры изменяют и поглощают атмосферу самой луны.

По унылому ландшафту Тантала разбросаны очевидные признаки эксплуатации Империумом ресурсов этой луны: металлические решётки, вереницы потрёпанных светосфер, брошенных запчастей и жестоких шрамов, что оставили раскопки. Следы тяжёлых машин истерзали землю. Дома здесь модульные и строго практичные – всё состоит из ферробетонных кубов, покрытых кодовыми инструкциями Департаменто Мунитorум для рабочих. Повсюду закопчённые машины и ржавые трубы, видны следы недавних боёв – опрокинутая техника, почерневшие от огня участки (некоторые ещё дымятся) и серые трупы каторжников. Многие разорваны на куски когтями и клыками передовых организмов, но другие несут следы огнестрельных или колотых ран.

Тираниды почти захватили Тантал. Вокс-связь и работа аспиков на его поверхности стали почти невозможными. Телепортация также невозможна, а любой корабль, который приближается к низкой орбите и верхней части атмосферы, быстро гибнет от тиранидских лап. Менее всего окажется заметна одна-единственная десантная капсула – и именно так на Тантал попадает ликвидационная команда.

Магос в беде

Потерпев крушение на одном из немногих открытых участков в пределах Гаммы-9, магос Вьякай успел отправить последнее сообщение, в котором говорил, что он выжил, что инфоядро уцелело, а он намерен искать укрытие – потом сильные помехи оборвали связь. Вьякай и его немногочисленные спутники, пережившие катастрофу, попали в засаду хормагантов, в которой погибли все, кроме самого магоса. Вьякай был серьёзно ранен и выжил благодаря благословению Омниссией. Пронизанное механизмами тело магоса всё ещё выполняет последние инструкции: самооборона и поиск убежища, в то время как сам магос то приходит в сознание, то отключается, а его системы автоматического ремонта пытаются предотвратить гибель органических составляющих. Для Вьякая жизнь стала туманным, нелогичным кошмаром, где реальность постоянно ускользает подобно лихорадочному сну, от которого он не может пробудиться.

Точное местоположение магоса

Местоположение магоса Вьякая на карте Пирокласт-Гаммы-9 остаётся на ваше усмотрение, но принять решение нужно до начала приключения. Стоит отметить, что магосу нечего делать в месте крушения его челнока (хотя от этой точки его можно отследить, см. описание места крушения на стр. 441). Решив, где находится магос, вы определите и длину приключения. Если Вьякай спрятался поблизости, приключение явно будет короче, чем то, в котором магос сумел убежать далеко и запутать следы. Просто измените суть одной из встреч, добавив в неё Вьякая.

Само собой, магос может перемещаться и в ходе игры, но делать это стоит только по веской причине – чтобы

сделать игру лучше, предотвратить быстрый конец, либо вознаградить игроков за хороший отыгрыш и изящные решения, которые прекрасно завершили бы операцию.

Общение с Вьякаем

Найдя Вьякая, боевые братья обнаружат, что он пребывает в довольно неожиданном состоянии. Одна сторона его головы и плечи покрыты густой влажной, багрово-чёрной кровью, а один из механдендритов сломан пополам и время от времени испускает электрические импульсы. Магос то движется как пьяный, то резко замирает и точно корректирует походку и позу. Разговаривать Вьякай не расположен, а его повреждённые системы могут неверно воспринять караульных как опасность и отреагировать соответствующим образом. Боевые братья могут по-разному взаимодействовать с Вьякаем – чтобы понять, как он отзовётся, положитесь на изложенные ниже принципы

- Крики или попытки отдавать приказы не приведут ни к чему – Вьякай будет просто что-то щёлкать на технолингве и отступать.
- Угрозы оружием или попытки окружить приведут к тому, что магос приготовит своё оружие и механодендриты.
- На попытки вырубить или схватить Вьякая, он ответит сообразным применением силы. У магоса есть инферно-пистолет, так что боевым братьям может не поздоровиться.
- Захват Вьякая живым возможен, но в равной мере сложен и опасен. В драке или перестрелке легко повредить инфоядро. Степень его повреждения остаётся на ваше усмотрение, но если караульные изрешетят Вьякая градом болтерных снарядов или используют тяжёлое оружие, ядро должно быть повреждено или даже полностью уничтожено, что означает провал операции.
- Логичные и ясные слова могут заставить магоса придти в себя, но лучше всего справится технолингва. Привести Вьякая в чувство может либо хороший отыгрыш (и тогда проверка не требуется), либо **тяжёлая (-20) проверка Общительности** или **серьёзная (+0) проверка Запретного знания (Адептус Механикус) или Языкознания (Технолингва)**.

Если какой-либо из этих методов окажется успешным, зачитайте или перескажите следующее:

Из-под окровавленного клобука доноситься властный голос, вещающий через вокс-аппарат.

" Ликвидационная команда Караула Смерти распознана. Я магос Биологис Зардос Вьякай... [речь прерывается, сбой]... Я ранен и функционирую на аварийных протоколах [предупреждение, предупреждение] полное поддержание сознания [отк… отк… отклонение] много ресурсов, немедленно эвакуируйте меня и данные [Омниссия вульт] подтвердите приём. Рой приближается, эта луна умирает. Подтвердите приём. Повтор сообщения…"

Сообщение будет повторяться до тех пор, пока один из игроков не подтвердит приём. После этого магос будет следовать за большей частью отряда, куда бы он не пошёл, но не позволит тщательно себя изучить и будет разговаривать. Самое главное – он не позволит забрать инфоядро или коснуться его ран.

Профиль магоса Вьякая можно найти на странице 447.

Дополнительные комментарии

«Эвакуация» основана на том, что игроки попадают в заранее заданные обстоятельства. Важно помнить, что персонажи, которых ликвидационная команда может повстречать в Пирокласте Гамма-9, имеют собственные мотивы и страхи, а также ничего не знают об участии в происходящем Караула Смерти (кроме магоса, которого караульные должны спасти). НИП могут реагировать на боевых братьев любым способом – от вспышки внезапной надежды, до благоговения и откровенного ужаса. Помните, что хотя космодесантников славят по всему Империуму, их не менее часто откровенно боятся. Астартес не просто так зовут «ангелами смерти». Оказавшись в «Пирокласт Гамма-9», персонажи могут совершенно свободно планировать и действовать. Как отзовётся на это мир – зависит только от вас, т. е. мастера. Создавая приключение такого типа, где нет «единственно правильного» пути, вы должны свободно добавлять детали, придумать новые сцены и людей, реагирующих на действия героев. Это сделает историю более конкретной, позволит игрокам ощутить широту своих возможностей, а значит сделает игру лучше. Хотя такие истории-«песочницы» могут быть сконцентрированы на сражениях и иметь относительно простую цель, они требуют от мастера несколько больше усилий, чем простая операция в стиле «зачистки подземелий». Будучи мастером, вы должны думать быстро, сопоставлять задуманный сюжет и действия игроков, отзываясь на любые их планы и идеи.

Главное – быть твёрдым, но справедливым; не бойтесь, если НИП будут действовать или реагировать отрицательно – если это логически вытекает из действий персонажей. Конечно, вознаграждайте сообразительность и хорошие идеи игроков, подкидывая им дополнительные сведения и помощь, если это потребуется.

Важно помнить подробности самого приключения, не только для того, чтобы вы знали, кто где находится и что делает, но и для того, чтобы вы могли знать, как важные НИП будут реагировать на неожиданное. Таким образом, вы можете модифицировать сюжет в зависимости от действий игроков, не сломав его. Такой совет может показаться очевидным, но стоит его дать – запаситесь удобной записной книжкой, куда будете вносить имена и подробности, а также вести обратный отсчёт. Как вы, наверное, уже догадались, все это не требует чрезмерных усилий, но может оказаться чрезвычайно полезным. Если вы добровольно вызвались стать мастером, то, вероятно, в глубине души вы всегда были кем-то вроде рассказчика и будете наслаждаться тем, что творите собственную эпическую историю, в которой будет столько событий и тёмных приключений, сколько вам хочется.

Операция на Тантале

Как и подобает боевику с ограничением по времени, это приключение начинается в самой гуще смертельных событий на Тантале, когда персонажи игроков устремляются к поверхности луны. Как только все подготовят своих персонажей и приготовятся, начинайте…

Неостановимая погибель

Зачитайте или перескажите следующее:

"Вы спускаетесь на огненных крыльях к измученной земле умирающего мира.

Внутри ревущей, тесной десантной капсулы, ваши чувства подвергаются смертельному испытанию. Сокрушительная гравитация убила бы обычного человека, а от жара раскалённого керамита обшивки спасёт только силовая броня. Но вы не простые смертные – вы космические десантники, избранные Императором, Ангелы смерти.

Вы вспоминаете инструктаж, воспроизводя его в своей голове с совершенной ясностью. Мир внизу – это Тантал, шахтёрская луна на краю системы Кастодель, вокруг которой сжимаются челюсти Великого пожирателя. Ваши мысли сосредотачиваются на цели операции, и вы вспоминаете последнюю передачу с поверхности мира – ледяной, резкий голос, лающий из вокс-сети сквозь треск помех:

"Корабль Караула Смерти «Громогласный», внимание. Это магос Биологис Зардос Вьякай. Мой транспорт был безнадёжно повреждён и был вынужден совершить аварийную посадку по пути к точке встречи. Я выжил, инфоядро уцелело. Я требую немедленной эвакуации. Рой приближается, место крушения небезопасно, я буду искать укрытие поблизости. Инфоядро должно уцелеть и быть эвакуировано. Передаю энкарту . Я настрою это сообщение на повторение до тех пор, пока позволит анима. Конец сообщения".

Голос оборвался, и за ним последовало несколько быстрых фраз на священном двоичном, прежде чем начаться снова:

"Рой прибудет максимум через пять часов, пять часов, пока вся область не будет сметена с лица земли нечестивым потоком клыков, яда и когтей. Пять часов. Пять часов максимум".

От удара от землю капсула содрогается будто её ударил разгневанный бог. Аппарели распахиваются, и вы освобождаетесь от ремней. Силовая броня уже действует, автоматика чувств откалибрована, оружие в руках. Дневной свет угасает, и в пронизывающе холодном воздухе сквозь фильтры вы улавливаете два пронизывающих запаха: жгучие химикаты и человеческую кровь».

ВВОДНАЯ

После вступления вы вольны бросить игроков в гущу событий и отвечать на их вопросы, чтобы быть в курсе их планов, или сделать отступление и подробно рассказать игрокам всё, что им необходимо знать. Если хотите, дайте им карту местности (см. стр. 442), показывающую место крушения. Затем выберите вероятную точку посадки для них, или спросите, где они планируют высадиться (у ликвидационной команды есть право принимать тактические решения).

Как бы то ни было, вам нужно донести до игроков следующие ключевые моменты:

- Караульные отправлены на спасательную операцию в районе перерабатывающего завода «Пирокласт Гамма-9» в северной субарктической зоне промышленной луны Тантал, что ещё цела, но уже сочтёна потерянной.
- Они должны добыть инфоядро, принадлежащее магосу Биологис Вьякаю, и, по возможности, спасти самого магоса. Инфоядро содержит жизненно важные данные о тиранидских организмах этого осколка флота-улья.
- Примерно через пять часов этих мест достигнет тиранидский рой. После этого шансы на выживание будут ничтожны.
- Как только цель будет достигнута или время истечёт, ликвидационная команда должна занять позицию на возвышенности и включить маяк. Специально модифицированный «Громовой ястреб» пробьётся через атмосферу и подберёт их.
- Скорее всего, в этих местах уже находятся передовые организмы тиранидов.
- В районе операции могут оставаться выжившие имперцы: остатки личного состава перерабатывающего завода или беженцы. Они – допустимые потери, да помилует Император их души.
- Персонажи должны иметь обычное снаряжение Караула Смерти. Кроме того, каждому положен удвоенный боекомплект основного оружия. Также у боевых братьев есть карта – изображение района, снятое с орбиты сразу после крушения, точно определяющее место падения, и одноразовый аварийный маяк, что может дать сигнал транспорту.
- Фрегат Караула Смерти «Громогласный» пребывает над районом, уклоняясь от обнаружения тиранидскими организмами, и будет оставаться там до тех пор, пока не потребуется эвакуация – тогда он отбросит скрытность и ринется на спасение.

ТАКТИЧЕСКИЕ РЕШЕНИЯ

Братьям необходимо произвести все обычные приготовления к операции: выбрать командира, принять обет, потратить очки Реквизицию и так далее (см. раздел «Операции» на стр. 306). Однако, поскольку это вводное приключение и без того чреватое значительной опасностью, рекомендуется не использовать Осложнения. Вот некоторые особенности операции, основанные на текущей задаче:

Первостепенная задача: доставить инфоядро – ради него всё затевалось.

Второстепенная задача: спасти магоса Вьякая. Личные знания и опыт магоса весьма ценны для Империума и военных действий в секторе, так что его смерть сделает

успех не столь полным.

Третьестепенные и личные задачи: в операции будет несколько сцен, которые могут вдохновить игроков выполнить дополнительные задания. Это может быть:

- **Гордость мечника**: убейте тиранида в ближнем бою.
- **Трофей**: получите значительный и славный трофей (например, череп хормаганта) лично убив опасного врага.
- **Честь Марса**: лично спасти магоса (особенно уместно для Технодесантника)
- **Достойный союзник**: встаньте на сторону комиссара Сандера и, возможно, даже спасите его.
- **Очисть нечистое**: убить как можно больше тиранидов.
- **Засыпанный колодец**: уничтожьте перерабатывающий завод при отходе

Найти и уничтожить

Как игроки будут действовать на месте крушения и на территории перерабатывающего завода – остаётся на их усмотрение. Они могут порывистыми и настойчивыми, или спокойными и методичными. Мастеру следует приспособиться к их тактике и отвечать соответствующим образом. Не забывайте, где вы решили поместить магоса Вьякая, и ведите обратный отсчёт. Сведения о зонах, представленные в следующем разделе, следует рассматривать как рекомендации – чувствуйте себя свободно, углубляйте их, изменяйте, добавляйте новые или урезайте так, как сочтете нужным.

СТОЛКНОВЕНИЯ С ТИРАНИДАМИ

Основная масса тиранидов ещё не прибыла на Пирокласт Гамма-9 и не поглотила этот район потоком когтей и яда. Однако передовые существа движутся в авангарде роя, уже пробирались сюда и объявили о своем присутствии, посеяв хаос и смерть по всему заводу. Первыми и одними из самых опасных проявили себя изолированные выводки термагантов и хормагантов, выбравшиеся из «десантных капсул», которые приземлились вдали от основной атаки. Эти мерзкие твари выползали из темноты тундры небольшими группами, привлеченные светом и жизнью. Им уже удалось проникнуть в несколько бункеров и блокгаузов, где они истребляли небольшие группки обитателей, способствуя развалу командования и управления объекта. Как следствие, власти освободили осужденных, чтобы бороться с угрозой, что привело лишь к дальнейшим беспорядкам и кровопролитию – несколько зданий охватили бунты. В последние часы в небе появилось множество сорокопутов. Предвестники великого роя, эти крылатые ужасы выслеживают одиноких жертв и разведывают скопления биомассы.

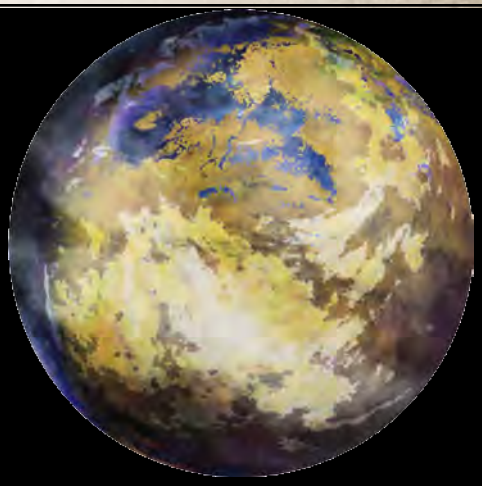
К прибытию боевых братьев «Пирокласт Гамма-9» уже погрузился в анархию, многие из его обитателей погибли от паники, огня и мстительных каторжников, либо были сожраны ксенохищниками. Обстановка будет только ухудшаться.

При описания боя с тиранидами важно передать их дикость и совершенно чуждый ужас. Они не просто звери; они своенравные, неумолимые существа, ничего не боящиеся и не заботящиеся о собственной безопасности. Часто они проявляют не только самоубийственную жажду крови, но и злобную хитрость, в которой их не заподозришь, глядя на кошмарную внешность. Это особенно относится к сорокопутам, крупным ужасающим убийцам, которые сильны, злобны и быстры, но в то же время скрытны и терпеливы, когда это необходимо. Каждая такая тварь – достойный противник даже для космодесантника.

Некоторые столкновения с тиранидами в этом приключении привязаны к определенным местам на карте (см. стр. 442), но также ликвидационная команда столкнётся и с отдельными стаями во время обыска завода. Насколько часты будут эти столкновения – зависит только от вас, но для начинающей команды должно быть достаточным примерно одно столкновение каждый час игрового времени. Как правило, чем более осмотрительны и осторожны игроки (то есть они избегают ненужной стрельбы и стараются действовать скрытно и т.д.), тем реже им придётся вступать в бой. Чем больше боевые братья привлекает к себе внимание, тем больше вероятность того, что их атакуют. Ситуация будет ухудшаться по мере приближения роя, так как все более многочисленные и смертоносные тираниды достигнут этого района. Обратитесь к таблице 14-1 «Столкновения с тиранидами», чтобы определить, что может произойти. Чтобы использовать таблицу, тайно бросьте к100 и примените следующие модификаторы, складывая все применимые бонусы:

- За каждый час: +10 (этот бонус накопителен
- Ликвидационная команда быстро двигается, передвигается на машине или иным образом привлекает к себе внимание: от +10 до +20 (на выбор мастера)
- Ликвидационная команда недавно участвовала в перестрелке или другом сражении: +10
- Ликвидационная команда находится в районе, изобилующем трупами или другой падалью: +10
- Ликвидационная команда передвигается совместно с 10 и более союзниками: +20 или более (по решению мастера)

Планетарные данные: Тантал



Сведения о системе: главная луна Кастобеля (он же Хальшадт), обозначенный как «Тантал», Atlas Stellarum Jericho, M.35.

Население: около 79 миллионов человек.

Класс десятины: Экстрактус – [прямые поставки крестовому походу]: луна обладает значительным запасом природных ресурсов, а именно субстратов прометия [степень Вулкан-989] и других геологически сопутствующих химических веществ, эксплуатация которых полностью развёрнута и которые целиком идут на нужды Ахиллова крестового похода согласно эдикту Департаменто Мунитorум.

География/демография: Тантал – это планетоид, примерно на две трети массы Святой Терры, находящийся на стабильной орбите вокруг газового гиганта III типа, продолжительность дня, гравитация и климатические условия которого указывают на преднамеренное изменение во время Тёмной эры (см. дошедшие до нас примеры по всему сегменту, т. е. Тайфа IV, Магна Бораллия, Джегерс Фолли и др.), ранее агромир, обслуживающий первичный мир-улей Кастобеля (см. Кастобель I) в период имперского контроля над сектором Иерихон. За тысячелетия вне имперского контроля климат Тантала ухудшился, что связано с медленным наступлением ледникового периода, вследствии чего на луне участились бури, а ландшафт медленно меняется на субарктический/тундровый с полярными ледяными шапками, кои, предположительно, накроют до 32% поверхности.

Во время эры Мрака человеческое население сократилось до менее чем десяти миллионов, живущих как доиндустриальные охотники-собиратели. Однако с приходом Ахиллова крестового похода и возрождением мира-улья Кастобель, была построена обширная инфраструктура перерабатывающего завода, космопорт/город Сошествие Тантала и другие поселения, а население утроилось за счет принудительного переселения крепостных рабочих и крестоносцев.

Тип правительства: крестоносная диктатура/сатрапия Департаменто Мунитorум.

Губернатор: квестор-интендант Шарлотта Граймс.

Присутствие адептус: обширное присутствие Департаменто Мунитorум, уровень субдиректората, незначительное присутствие Адептус Механикус/Хтоник и Адептус Механикус/Биологис. Присутствие иных адептус слишком мало и не заслуживает внимания.

Армия: гарнизон крестоносных сил Тантал используется в качестве ротационного гарнизона второй линии для сил Орфейского клина. Средняя численность гарнизона составляет от десяти до пятнадцати тысяч военнослужащих по ротации (высокий/высокий).

Дополнительные силы штрафного командования Адептус Мунитorум, несущие ответственность за поддержание порядка и обеспечение производства, состоят примерно из двухсот тысяч оперативников (средний/низкий уровень)

+++ Дополнение Караула Смерти: Код Омега-Чёрный+++

Тантал захвачен ксеноформами тиранидов. Имперское сопротивление подавлено. Основные космопорты и жилые зоны потеряны, главный гарнизон Имперской Гвардии де-факто уничтожен, лунное управление уничтожено, приблизительные потери населения составляют 89% и растут. Организмы-катализаторы в настоящее время входят в экологическое преобладание в экваториальной зоне Тантала, до начала преобразования биосферы осталось, ориентировочно, от двадцати до семидесяти часов. В настоящее время в полярных районах сохраняются очаги сопротивления. Вооружение и численность оставшихся сил совершенно недостаточны, чтобы помешать рою тиранидов систематически продвигаться вперед и очищать планетоид от жизни.

+++ Тантал погиб: да хранит Бог-Император души его защитников.+++

Таблица 14-1 Столкновения с тиранидами

Общий результат	Столкновение
01-30	Не происходит
31-50	Впереди ликвидационную команду поджидает засада Орды термагантов (Численность 20)
51-70	1к5-2 (минимум 1) сорокопута атакуют с неба или 1к5+2 термаганта набрасываются из соседнего помещения
71-110	1к5 сорокопута атакуют с неба или 2к5 термаганта набрасываются из соседнего помещения
111-130	2к5 сорокопутов окружают боевых братьев
131+	На боевых братьев обрушивается целый осколок роя. Караульные могут совершить **рутинную (+10) проверку Бдительности**, чтобы обнаружить его приближение за несколько минут. Этот рой состоит из Орды термагантов или хормагантов, возглавляемых выводком из трёх воинов. Если эта атака происходит в течение последнего часа обратного отсчёта или когда ликвидационная команда отступает к точке эвакуации, врагов может возглавлять тиран улья (см. стр. 424).

ЗОНЫ НА КАРТЕ

1: РАЗБИВШИЙСЯ ЧЕЛНОК

Когда персонажи окажутся здесь, зачитайте или перескажите следующее:

"Рваная рана на чёрной земле, оставленная крушением, видна задолго до того, как вы подойдете к разбитому корпусу самого челнока. Когда-то могучая машина, межпланетный лихтер типа «Пустельга», по форме похожий на наконечник копья, лежит на изрытой колеями земле, его корма сломана, а обшивка корпуса разорвана, как бумага. Реактор и топливопроводы корабля явно не разорвались при ударе, потому что в противном случае здесь не осталось бы ничего, кроме пылающего кратера. Двери заднего бронированного отсека открыты, аварийные пиропатроны позволили пассажирам выбраться, но нет никаких следов как их самих, так и какой-либо другой жизни"

Вокруг разбитого челнока нет ничего интересного. Поиск внутри показывает, что четыре члена экипажа, включая пилота, погибли при столкновении, а их тела остались там, где они умерли. Когда челнок начал разваливаться на части, несколько сервиторов также были либо стерты в порошок, либо разорваны в клочья. Вокс дальнего действия в отсеке управления был сильно модифицирован уже после аварии. **Рутинная (+10) проверка Техпользования** или **тяжёлая (-20) проверка Интеллекта**, предпринятая после изучения механизма, покажет, что он был умело переделан, чтобы повысить мощность сигнала, и должным образом освящён сокровенными обрядами культа Механикус. Это, несомненно, источник последней передачи магоса Вьякая, которая, скорее всего, и сожгла передатчик. Питание на борту разрушенного корабля было должным образом отключено до того, как челноки оставили.

ВЫСЛЕЖИВАНИЕ МАГОСА ВЬЯКАЯ

Любой боевой брат с соответствующими умениями и талантами может попытаться выследить Вьякая и других выживших по следам, хотя это довольно трудно, а успех не гарантирован. Выслеживание затрудняет состояние грунта, который может оказаться как густой химической грязью и битым камнем, так и стальными гатями, создающими проходы между зданиями. Кроме того, здесь очень мало света.

- Чтобы понять примерное направление, в котором двинулась команда Вьякая, потребуется **сложная (-10) проверка Выслеживания**. Получив две и более степени успеха (или по воле мастера) ликвидационная команда обнаружит место, где магос попал в засаду: среди скал примерно в двадцати минутах ходьбы. Там они обнаруживают всё ещё искрящееся и дрожащее тело разорванного пополам боевого сервитора, двух мёртвых членов экипажа и раздробленный сервочереп. Там же лежат два убитых хормаганта, один из которых после попадания мельты частично превратился в расплавленный пепел. Магоса нигде не видно. Несколько капель черноватой крови уводят прочь от места боя, но вскоре исчезают.
- Обследование местности и несколько проверок дадут новые сведения. Сложная (-10) проверка Медики расскажет, что черноватая кровь – не обычная человеческая, а модифицированная – такую используют Механикус, так что потеря крови, хотя и указывает на серьезную рану, сама по себе не выглядит смертельной. Если внимательно изучить полуактивного боевого сервитора, то **тяжёлая (-20) проверка Техпользования** либо **серьёзная (+0) проверка Запретного знания (Адептус Механикус)** поможет восстановить последние несколько изображений из памяти сервитора и загрузить их в инфопланшет или экран ауспика. Это зернистое зеленоватое изображение сверкающих когтей хормаганта и короткая отчаянная схватка, увиденная с земли, показывающая жестокую смерть двух отчаянно отбивавшихся матросов. Быстро появляясь в поле зрения, фигура в чёрно-белой мантии с капюшоном сражается со стремительными монстрами, размахивая и нанося удары вращающимися механическими конечностями и выпуская обжигающие облака энергии. Фигура победила монстров, но по её капюшону быстро расползается тёмное пятно. Шатаясь, она выходит из поля зрения упавшего сервитора. После этого изображение быстро разваливается на куски, а сервитор окончательно умирает.
- Выслеживать Вьякая отсюда уже невозможно, хотя **тяжёлая (-20) проверка Выслеживания** позволит понять, в каком примерно направлении он пошёл.

2: МАГРЕЛЬСОВЫЙ РАЗЪЕЗД

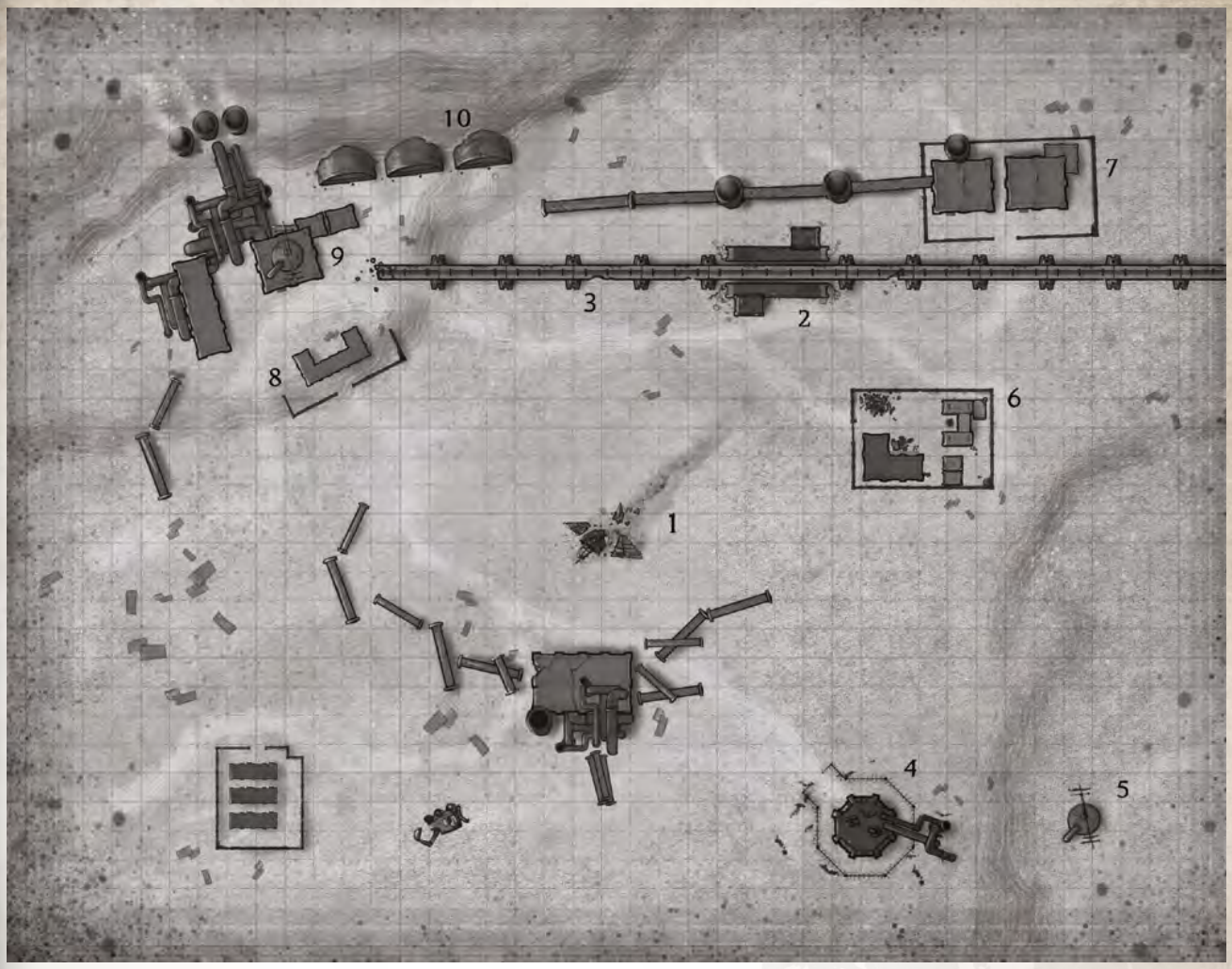
Когда персонажи окажутся здесь, зачитайте или перескажите следующее:

"Когда вы пересекаете участок неровной, но открытой местности, рельеф значительно выравнивается. По обе стороны от приподнятого промышленного магрельса, идущего с востока на запад, возвышаются две параллельные стометровые погрузочные платформы. В дальнем конце противоположной платформы мерцает аварийное освещение, освещая приземистую будку".

Эти платформы – часть тантальской магрельсовой сети. Ныне они пусты, за исключением одинокого и испуганного адепта по имени Халис. В панике общей эвакуации его просто забыли, так что уже несколько дней он скрывается в подвале склада, хотя его скудные запасы пищи и воды почти на исходе.

При виде боевых братьев Халиса охватывает страх, но он цепляется за них как за свою последнюю отчаянную надежду на спасение. С детства он слышал притчи и сказания о космических десантниках, но никогда не видел их. Низкопоставленный и не слишком умный, Халис три дня провёл в комнате четыре на четыре метра площадью и очень мало знает о ближайших окрестностях или событиях. Беседуя с ним, однако, можно почерпнуть следующие сведения:

- Пирокласт Гамма-9 потерял связь с южными городами почти пять дней назад, а с соседними перерабатывающими заводами – два дня назад.
- Бригадир, адепты и охранники уехали на последнем вагоне магпоезда два дня назад, вызвав всеобщий беспорядок и панику среди оставшихся и бросив на произвол судьбы сотню с лишним каторжников.



- Халис слышал звуки сражения и крики, но не отважился выйти. Позже он услышал, как что-то «большое и скрежещущее» вошло в станцию прошлой ночью и обнюхивало вокруг, пока он прятался за штабелем бочек с прометием. В конце концов он услышал, как тварь хлопала крыльями.
- Он не видел никаких признаков магоса.

Если члены ликвидационной команды будут обращаться с Халисом вежливо, он попытается отправиться с ними, боясь за себя, и полагая, что астартес были посланы Императором в ответ на его молитвы. Если не убедить его в обратном (для этого достаточно **рутинной (+20) проверки Запугивания или Обаяния**), Халис попытается следовать за боевыми братьями, вполне вероятно привлекая к ним массу неприятного внимания.

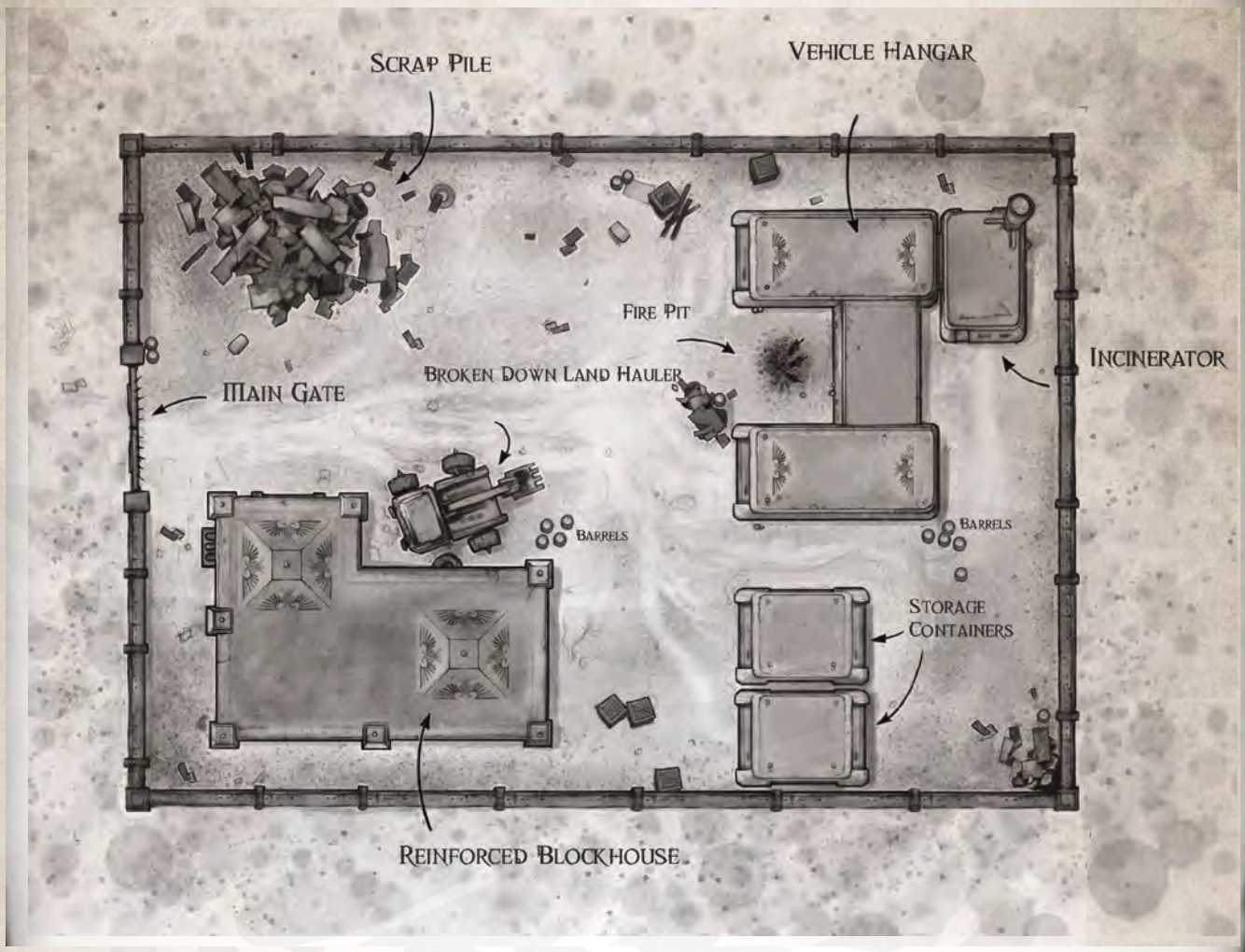
Профиль Халиса можно найти на странице 447. Обратите внимание, что у него есть устройство доступа (небольшой металлический амулет с символом Мунитorума и кнопкой), благодаря которому местные сервиторы не видят в нём врага.

3: МАГПОЕЗД, ГЛАВНАЯ ЛИНИЯ

Когда персонажи окажутся здесь, зачитайте или перескажите следующее:

> *"Обогнув расщелину, вы видите открытое пространство, над которым возвышается магрельсовый поезд, замерший по пути с востока на запад. Характерный гул магрельс не слышен"*

Используемый для перевозки людей и материалов по цепочке добывающих станций «Пирокласта», магпоезд отключен – всё равно что мёртв. В ровной ферробетонной колее, по которой ходил поезд, очень удобно идти с востока на запад. Кроме того, там удобно прятаться от вражеских глаз. Скорость наземного передвижения при движении в колее возрастает примерно вдвое.



4: ЗАЩИЩЁННЫЙ БУНКЕР

Когда персонажи окажутся здесь, зачитайте или перескажите следующее:

"Перед вами возвышается небольшой бетонный бункер, окруженный колючей проволокой, на котором висят несколько объявлений, предупреждающих о стрельбе на поражение. На земле перед ним валяются растерзанные останки кошмарных летучих тварей, в которых вы узнаете сорокопутов. Автоматизированные тяжёлые болтеры, венчающие крышу бункера и, вероятно, ставшие причиной их гибели, ныне безмолвны выключены. Бункер и его бронированная дверь выглядят нетронутыми"

Дверь бункера заблокирована изнутри и открыть её непросто (ей требуется нанести 20 единиц урона, а сама дверь имеет 15 очков Брони). Внутри кровавая бойня – весь центральный зал усеян останками надзирателей. В центре пола зияет гигантская дыра, ведущая к обрушившемуся туннелю.

В забрызганном кровью бункере мало что пригодится ликвидационной команде (несколько дробовиков, снаряжение силовиков, пайки и т.д.). Однако, если боевые братья введут коды Караула Смерти на нескольких ещё работающих терминалах и пройдут **ординарную (+10) проверку Техпользования**, они получат отчёт о безопасности Пирокласта Гамма-9. Пикт- и вокс-канал, однако, мертвы. Отчёт содержит следующую полезную информацию:

- **Защита главного перерабатывающего завода:** оборонительные системы небоеспособны, множество переборок пробиты, дополнительная информация отсутствует.
- **Жилища рабочих**: полный сбой системы. Последняя доступная запись кратко показывает заполненный помехами экран. На заднем плане слышны отвратительные крики, после чего передача резко обрывается.
- **Башня связи**. номинальная безопасность: два сервитора сообщают о том, что об отсутствии происшествий.

Кроме того, если проверка на доступ к системе будет успешна на три или более степени, боевые братья узнают, что та же самая информация недавно была кем-то запрошена и получена удалённо. Это должно указывать на местоположение магоса Вьякая.

За каждые несколько минут или около того, пока ликвидационная команда проводит внутри бункера, есть шанс, что существо, которое убило силовиков, вернётся. Сделайте бросок 1к10. При любом нечётном результате из разрушенного туннеля выпрыгивает тиранид-воин (см. стр. 426).

5: Башня связи

Когда персонажи окажутся здесь, зачитайте или перескажите следующее:

"На самой вершине высокой горы стоит стальная коническая башня, увенчанная скелетообразной тарелкой"

Башня представляет собой пустотелую конструкцию, которая служит для защиты автоматизированных механизмов связи от отвратной субарктической погоды. Внутри находятся два промышленных сервитора (см. стр. 448), подчиняющиеся аварийным программам для защиты территории. В стороне аккуратно сложены тела трёх каторжников и сорокопута, который подлетел слишком близко к башне.

Башня связи – лучшее место для эвакуации, в силу высоты и удалённости от других частей комплекса. Если узкая тропа к вершине используется для обороны, бойцы получают в бою бонус +10 (как для рукопашных атак, так и для стрельбы) против кого-либо или чего-либо, штурмующего гору снизу.

6: Перевёрнутый грузовик

Когда персонажи окажутся здесь, зачитайте или перескажите следующее:

"Приблизившись к большому ущелью, вы слышите характерный резкий треск лазерного огня и глухие, спешно отдаваемые приказы. Поднявшись на ближайший откос, вы смотрите в овраг, где лежит груда обломков восьмиколесного грузовика. В них упирается фланг редкого строя из шестнадцати оборванных имперских гвардейцев, занявших позиции за обломками скал. Вокруг разбросаны тела ещё нескольких гвардейцев, а среди них останки дюжины сорокопутов – огромных чудовищ с крыльями летучих мышей и окровавленными, похожими на косы, когтями.

Прямо посреди строя стоит безошибочно узнаваемая фигура молодого имперского комиссара, чья приметная форма изорвана и заляпана кровью. Не выказывая ни страха, ни беспокойства, он кричит своим людям, призывая их сражаться и умереть во славу Императора. За ними, на дальней стороне ущелья, по камням несётся волна хитина – тираниды готовятся к новой атаке"

Может статься, что боевые братья видят последний бой комиссара Имперской Гвардии Сандера и остатков его подразделения. Сандеру, прорывающемуся к последней полярной базе, больше некуда оступать. Последний грузовик его колонны уничтожен и догорает в ущелье, его главный карданный вал разбит. Сандер знает, что конец близок, так что решил продать жизни своего отряда подороже. Авангард приближающегося роя вот-вот предоставит им такую возможность.

Ни гвардейцы, ни тираниды не замечают караульных. Космодесантники могут действовать несколькими способами. Они могут просто уйти и позволить гвардейцам умереть, а заодно отвлечь или уничтожить некоторое количество тиранидов. С другой стороны, если гордость не позволит им бросить смертных, они могут вмешаться – действие, которое подвергнет их опасности и может отнять драгоценное время, но, несомненно, изменит обстановку в пользу имперских гвардейцев.

Стрелковые позиции гвардейцев вот-вот атакует Орда (Численность остаётся на усмотрение мастера, но ей стоит быть не менее 20) и два воина-тиранида – это лишь разведывательный коготок приближающегося роя. Если игроки вмешаются, мастер должен сосредоточиться на действиях боевых братьев – исход всей битвы будет зависеть от их действий. Например, если вмешательство астартес будет стремительным и искусным, то Сандер и большая часть его солдат выживут, но если ликвидационная команда будет менее успешной, то выживут только Сандер и горстка гвардейцев. Если караульные не вмешаются, то молодой комиссар и все его люди доблестно погибнут.

Профили хормагантов и тиранидов-воинов можно найти на страницах 427 и 426 соответственно, а профили Сандера и его солдат – на странице 431. Гвардейцы могут составлять Орду, Численность которой равна 15 или выше (по решению мастера).

Спасённый Сандер сначала попросит у ликвидационной команды, нет ли новостей о перегруппировке и переходе в контратаку, но узнав правду о судьбе Тантала, воспримет это стоически. Комиссар предложит свои услуги и своих оставшихся в живых людей «для любого дела, которое Бог-Император сочтёт нужным». Гвардейцы могут сопровождать ликвидационную команду, удерживать позицию, обыскивать области или даже оборонять зону эвакуации для боевых братьев, пока те разыскивают магоса. Пусть игроки сами решают. Сандер не будет просить о спасении, но с радостью эвакуируется, если ему предложат.

7: Главный перерабатывающий завод

Когда персонажи окажутся здесь, зачитайте или перескажите следующее:

"Главный перерабатывающий комплекс расположен на неровном скальном плато, выступающем из тундры. На самом деле видна только часть комплекса: несимметричная корона из труб, мачты для антенн и приземистые здания с металлическими опорами, возвышающимися над скалой. Стоит тишина, если не считать гула от покачивающихся на пронизывающем ветру кабелей"

При бегстве адепты остановили и опечатали завод, но с тех пор тишина была нарушена – сначала отдельными группами заключённых, а затем ксенохищниками, идущими по их следу. Внутри – неосвещенный запутанный лабиринт коридоров, вырубленных в голой скале и усеянных паутиной кабелей, сборными переборками, складами, жилыми помещениями адептов и обширными хранилищами готовой продукции. Никаких карт или специальных столкновений для этого района не разработано, уровень детализации остаётся ваше усмотрение. Персонажей могут поджидать банды буйствующих заключенных, засады тиранидов и поврежденные промышленные сервиторы. Хотя боевые братья всегда могут выбраться из этого лабиринта (благодаря генетическим дарам примархов), чтобы быстро и точно найти свой путь через обычно нелогичный клубок тёмных проходов требуется **ординарная (+10) Бдительности**, предпринятая боевым братом, что прокладывает путь.

Чтобы проникнуть на завод с поверхности необходимо взобраться на стены утеса, что требует **ординарной (+10) проверки Лазания**. Затем боевые братья должны либо найти вход через сломанный люк, либо проделать проход силой. Для этого нужно пробить стену (и у стен, и у внутренних переборок 10 очков брони, требуется нанести

10 единиц урона) или пройти **ординарную (+10) проверку Безопасности**. Кроме того, на объект можно попасть через погрузочную зону (см. ниже).

В центре переработки, тремя уровнями ниже поверхности, находится всё ещё герметичная центральная палата управления. Дверь можно выбить силой (ОБ 13, 20 очков урона) или взломом, пройдя **серьёзную (+0) проверку Безопасности**.

8: ВОРОТА И ПОГРУЗОЧНАЯ ЗОНА

Когда персонажи окажутся здесь, зачитайте или перескажите следующее:

"Широкие ворота перерабатывающего комплекса распахнуты, как разбитая пасть, и ведут в темноту транспортных отсеков. Место кажется пустынным и заброшенным, на холодном ветру развеваются обрывки старых распечаток, без сомнения, разбросанных во время панического бегства. От грузовиков и других машин, некогда снующих здесь, не осталось и следа, кроме изрытой колеями земли"

Ворота и погрузочная зона действительно пусты, если не считать пары хормагантов, притаившихся на высоких стропилах и готовых к прыжку. Чтобы определить, смогут ли они атаковать внезапно, предпримите Встречную проверку **Бдительности персонажей против Скрытности хормагантов**.

В задней части ангаров находится открытый проход, ведущий во внутренние помещения главного перерабатывающего завода.

9: ЦЕНТРАЛЬНАЯ ПАЛАТА УПРАВЛЕНИЯ

Когда персонажи окажутся здесь, зачитайте или перескажите следующее:

"За пробитой гермодверью виден тёмный зал, сильно загромождённый механизмами, терминалами и свисающими кабелями. Тускло-зелёное аварийное освещение вспыхивает и гаснет, после чего тяжёлая громада промышленного сервитора начинает двигаться к ближайшему из нарушителей"

Сервитор нападёт на любого, кто войдет в комнату без предъявления кода доступа, но не покидает палату управления. Оборудование и мониторы, в первую очередь служащие для контроля и регулирования рабочих процессов завода, выключены и для их перезапуска потребуется больше времени чем у есть у караульных. В палате управления боевые братья могут найти две аптечки, три подрывных заряда с таймерами и устройства доступа, которые обеспечивают свободный доступ к любой части объекта.

Если магоса Вьякая здесь нет, ликвидационная команда может совершить **серьёзную (+0) проверку Техпользования** (и потратить 1к5-1 единиц времени), чтобы частично перезапустить ауспик-систему объекта. Таким образом можно приблизительно определить местоположение магоса в любом месте района по его уникальной энергетической сигнатуре.

10: РЕЗЕРВУАРЫ ВЫСОКОГО ДАВЛЕНИЯ

Когда персонажи окажутся здесь, зачитайте или перескажите следующее:

"Несколько огромных матово-чёрных куполов выступают из скалистого плато. Купола покрыты древними символами опасности и смерти. Вы знаете, что это, вероятно, всего лишь крышки огромных резервуаров, в которых под огромным давлением хранится летучий прометий"

В эти купола нельзя попасть, хотя на их поверхности имеется множество смотровых люков и порталов. Если персонажи всё же захотят пробраться внутрь, им потребуется противотанковое оружие. Нарушение герметичности приведет к колоссальной вспышке и столбу пламени высотой тридцать метров (с точки зрения игромеханики стоящий на месте прорыва получает попадание из тяжёлого огнемёта каждый раунд). Кроме того, можно правильно взорвать купола – для этого боевой брат должен пройти **ординарную (+10) проверку Взрывотехники** или **серьёзную (+0) проверку Интеллекта**, а также потратить одну мельта-бомбу, либо несколько обычных крак-гранат или подрывных зарядов, которые необходимо разместить в стратегических местах вокруг куполов. Конечно, также понадобиться таймер-детонатор. В таком случае, главный перерабатывающий завод и всё в нём находящееся будет уничтожено, а окрестности, вплоть до края горы, на которой находится башня связи, получат 4к10 единиц энергетического урона, так как область на несколько секунд накроет море огня, поскольку топливо в баках выплёскивается наружу и воспламеняется.

Стратегия отхода

Как только караульные подчинят магоса Вьякая или решат, что оставаться на Тантале нельзя, им предстоит покинуть обречённый планетоид. Для этого космодесантникам необходимо добраться до возвышенности (отлично подойдёт башня связи или скалы над главным перерабатывающим заводом) и включить спасательный маяк. Вы можете сделать этот последний рывок настолько лёгким или тяжёлым, насколько захотите, но помните, что боевые братья уже могут быть ослаблены, ранены и ограничены в ресурсах. Отчаянный прорыв добавит финалу приключения драматизма и принесёт игрокам чувство выполненного долга, но если выставить против боевых братьев слишком мощных врагов, они могут проиграть, а значит – провалить всю операцию.

Однако, если ликвидационной команде до сих пор приходилось довольно легко, пусть первая тёмная фигура, появившаяся сквозь облака, окажется не ожидаемым «Громовым ястребом», а ужасным тираном улья (см. стр. 425). Этот зверь нападет на боевых братьев и будет буйствовать 1к5 раундов, прежде чем отступить и привести рой.

Гибель Тантала

Тёмные кипящие облака на горизонте проносятся с ужасающей скоростью и мучительно долгое ожидание в точке эвакуации (на самом деле около двадцати минут) прерывается внезапной передачей, оповещающей о скором прибытии спасательной команды.

Зачитайте или перескажите следующее, изменив некоторые аспекты в соответствии с событиями приключения:

"Вы слышите внезапный звук, неожиданный и ужасный, будто бы к вам быстро приближался гневный великан. С ужасом вы осознаёте, что это звук приближения роя тиранидов, создаваемый тысячами тысяч бегущих лап и клыкастых пастей, щелкающих в ожидании пира. Пожиратель миров прибыл.

Именно тогда, словно посланное самим Императором избавление, «Громовой ястреб» разрывает кипящие пурпурно-чёрные облака. Его темный корпус изрыт кислотными оспинами, но ревущие двигатели бросают вызов буре. Пилот не решается приземлиться, но с непревзойденным мастерством опускает аппарель и зависает. Вы и ваши товарищи прыгаете в относительную безопасность трюма. Когда люк закрывается вы оглядываетесь назад, чтобы увидеть, как безграничная волна ужаса катится по измученной земле, а обречённый Тантал умирает.

Однако, вы избежали челюстей смерти и будете продолжать своё бдение".

Награды

Что касается очков Опыта, то размер такого вознаграждения должен исходить из того, насколько хорошо ликвидационная команда справилась с операцией, как указано в части I. Ниже предлагаются награды для персонажей начального уровня (1-3):

- Выполнение первостепенных задач: по 500 ОО за каждую.
- Выполнение второстепенных задач: по 200 ОО за каждую.
- Выполнение третьестепенных/личных задач: по 50 ОО за каждую.

Кроме того, рекомендуется присудить дополнительные ОО за особенно хороший отыгрыш, эффективные планы и вовлечение в повествование.

Дальнейшие приключения

Вы можете построить вокруг падения Тантала целую кампанию или сделать его гибель лишь лишь введением, после которого герои отправятся на придуманные вами операции.

Вот несколько готовых сюжетных зацепок:

- **Побег с орбиты**: покинуть Тантал может быть непросто, и на «Громогласный» может высадиться свора тиранидских организмов. Ликвидационная команда должна дать отпор монстрам в коридорах и залах собственного корабля.
- **Незваный гость**: возможно, Вьякай или кто-то другой спасённый с Тантала (если таковые были), нёс в себе тиранидского паразита. Чудовище могло вырасти или начать охоту, а если оно обладает психическими способностями – то и стать маяком для разума улья или вызвать перебои в работе поле Геллера и позволить Варпу прорваться внутрь.
- **Тайны инфоядра**: какие тайны хранит инфоядро, остаётся решать вам – возможно, его данные следует пополнить в других заражённых мирах или передать в руки Инквизиции или Механикус в каком-то опасном месте. Так что ликвидационной команде может потребоваться доставить его туда и защитить от неожиданных врагов.
- **Судьба Кастобеля**: Тантал – лишь один мир в системе Кастобель, а судьбы остальных ещё висят на волоске. Караул Смерти может вмешаться, чтобы нарушить равновесие.
- **Последний вердикт**: после того как Тантал будет потерян, а флот-улей соберёт с него всю биомассу, командование Караула Смерти может решить, что настало время лишить тиранидов победы самым радикальным и смертоносным способом. Экстерминатус Тантала вполне может потребовать вмешательства ликвидационной команды, ибо тираниды устойчивы к вирусному оружию, а для полноценного орбитального обстрела, что превратит луну в облако пепла, не хватает кораблей, а потому для исполнения приговора необходимо будет применить другие средства. Это может быть установка сейсмических зарядов в геологически слабые места на поверхности, взрыв огромного звездолёта, заполненного радиоактивными отходами в верхних слоях атмосферы, или даже обрушение астероида или орбитальной базы на обречённый мир, что расколет его на куски.

НИП и антагонисты

Магос Вьякай

Уважаемый магос Вьякай попал в ловушку на Тантале во время нападения и использовал возможность записать жизненно важные данные о природе флота-улья «Дагон» и его бесчисленных ужасов. Челнок Вьякая был сбит над Пирокластом Гамма-9, где магос нашёл укрытие и ожидает боевых братьев. К сожалению, всё пошло не по плану – техножрец был тяжело ранен и получил обширные повреждения вскоре после последнего сеанса связи. Теперь системы самовосстановления его полумеханического тела борются за спасение мозга, а машинный дух методично выполняет последнюю инструкцию – искать убежище и защищать себя.

См. стр. 437 для получения подробной информации об общении с магосом.

Магос Вьякай

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
30	20*	40	45	29	23*	23*	24*	09*

Передвижение: 3/6/9/18 **Раны**: 11*

Умения: Бдительность (Вос), Химика (Инт), Шифры (Биологис) (Инт) +10, Обыденное знание (Империум, Культ машины, Техника) (Инт) +10, Вождение (Наземная техника, Шагоход) (Лов), Запретное знание (Адептус Механикус, Ксеносы) (Инт), Дознание (Общ), Логика (Инт) +10, Пилотирование (Гражданские суда, Звездолёты) (Лов), Учёное знание (Архаика, Химия, Нумерология, Геноткачество) (Инт) +20, Языкознание (Низкий готический) (Инт), Безопасность (Лов) +10, Тайный язык (Машиный жаргон) (Инт) +10, Техпользование (Инт) +20.

Таланты: Автосангвинация, Двоичный разговор, Тайная полость, Электрическая поддержка, Электропривой, Энергетический запас, Железное влечение, Железная челюсть, Светоносный заряд, Светоносный удар, Всё видавший, Левитационная милость, Механодендрит (Боевой, Манипуляторный, Вспомогательный), Медитация, Владение холодным оружием (Примитивное, Силовое, Цепное), Ортопраксия, Владение пистолетами (Болтерные, Лазерные, Твёрдотельные, Плазменные, Примитивные, Мельта), Ритуал чистых помыслов.

Особенности: Прикосновение судьбы (2).

Имплантаты: бионические руки (Хорошего качества), бионические средства передвижения (Хорошего качества), бионическая дыхательная система (Высшего качества), комплекс авгуров (Хорошего качества), манипуляторный механодендрит, ремесленный механодендрит, кибернетические органы чувств (Все Высшего качества, включают Ночное зрение, фотовизор, пиктер, микрозрение, эхолокацию и полноценный вокс), БМУ (Хорошего качества).

Броня: имплантированная ауг-броня (Всё по 5).

Вооружение: инферно-пистолет (10 м., О/–/–; 2к10+4 Э; ББ: 12, Маг. 12 [внешнее питание]; Пер. ПД), лазскальпель (1К10 Э, ББ 5), механические руки (1к5+6† У Примитивное).

†Включая бонусы за Силу и аугметику.

Снаряжение: зашифрованное инфоядро на поясе, внешний баллон для инферно-пистолета, ключи к шифрам, переносной биоаускпик.

Механическая часть Вьякая поддерживает его биологические составляющие и в данный момент взяла управление на себя. Магос лишь частично находится в сознании – во всём остальном его тело выполняет последние введённые команды и подчиняется базовым алгоритмам. Когда он восстановится, все характеристики, отмеченные знаком *, увеличатся вдвое.

Адепт-минорис Родж Халис

Тощий, измождённый человек, преждевременно состарившийся, с водянистыми голубыми глазами и кожей почти такой же серой, как его поношенная одежда. Он находится на грани истощения и нервного срыва, и ежится в подвале склада на заброшенной платформе маглева. Халиса забыли при эвакуации старшего персонала из Пирокласта Гамма-9. Игроки могут счесть Халиса «ходячим мертвецом» – и они будут правы.

Адепт-минорис Родж Халис

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
16	20	25	30	30	27	29	21	28

Передвижение: 3/6/9/18; **Раны**: 8

Умения: Бдительность (Вос), Лазание (С), Обыденное знание (Империум) (Инт), Языкознание (Низкий готический, Высокий готический) (Инт), Грамотность (Инт.), Ремесло (Техномат) (Инт)

Таланты: нет

Особенности: нет

Броня: нет

Вооружение: нет

Снаряжение: утеплённый комбинезон Низкого качества, серая ряса адепта, карманные счёты и инфопланшет, малый ключ доступа к Пирокласту Гамма-9.

КОМИССАР ФАЛЬКО САНДЕР

Молодой комиссар Имперской Гвардии в своём первом полку – последний выживший старший офицер в части, а возможно, и на всём Тантале. Отряд Сандера пытался добраться до полярных областей, но его колонна попала в засаду и была уничтожена передовыми организмами. Комиссару удалось привести группу к желанному убежищу в Пирокласте Гамма-9, но удача отвернулась от солдат, и их грузовик разбился на окраине объекта. Укрывшись среди обломков и ближайших скал, Сандер собрал остатки своих людей, большинство из которых ранены и лишены боекомплекта, чтобы дать последний отчаянный бой и достойно умереть за Императора.

КОМИССАР ФАЛЬКО САНДЕР

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
46	46	35	38	40	35	38	50	35

Передвижение: 4/8/12/24; **Раны**: 9 (на момент встречи)

Умения: Бдительность (Вос.), Лазание (С), Уклонение (Лов.), Командование (Общ.) +20, Обыденное знание (Империум, Война) (Инт.) +20, Обман (Общ.), Запугивание (С) +10, Навигация (Планетарная) (Инт.) +10, Проницательность (Вос.) +10, Языкознание (Низкий готический, Высокий готический) (Инт.) +10, Учёное знание (Тактика Империалис, Имперская Вера) (Инт.), Плавание (С), Выживание (Инт.)

Таланты: Аура власти, Владение лёгким оружием (Болтерное, Лазерное, Твёрдотельное), Владение холодным оружием (Цепное, Силовое, Примитивное), Стальные нервы, Владение пистолетами (Болтерные, Лазерные, Твёрдотельные, Плазменные), Непоколебимая вера.

Особенности: Прикосновение судьбы (1).

Броня: флак-броня с панцирным нагрудником (Голова 4, Руки 4, Корпус 6, Ноги 4)

Вооружение: цепной меч (1к10+5 Р; ББ 2; Сбалансированное, Разрывающее), плазменный пистолет (30 м., О/–/–; 1к10+7 Э; ББ: 6, Маг. 10; Пер. ПД; Накачка, Перегревающееся), компактный лазпистолет (15 м., О/–/–; 1к10+1 Э; Маг. 15; Пер. ПД; Надёжное),

Снаряжение: личное устройство связи, противогаз, копия Диктатов Империалис, инфопланшет (содержит личные заметки, списки награждённых, коды сметных приговоров и рапорты о потерях).

ИМПЕРСКИЙ ГВАРДЕЕЦ САНДЕРА

Профили офицеров и солдат Имперской гвардии смотрите на странице 431. Однако, бойцы в Пирокласте Гамма-9 особо истощены и отчаялись. У многих не хватает боеприпасов и снаряжения, разум других сломлен обрушившимися ужасами. Они все обречены и совершенно точно знают об этом, но смесь жесткой дисциплины, вбитой подготовки, веры и, в немалой степени, присутствия Сандера сохраняют в них некую дисциплину.

ПРОМЫШЛЕННЫЙ/ ШАХТЁРСКИЙ СЕРВИТОР

В Пирокласте Гамма-9 всё ещё работает несколько тяжёлых промышленных и горнодобывающих сервиторов. Это огромные неуклюжие твари, смутно напоминающие обезьян, гораздо более усиленные, чем большинство собратьев – они снабжены бронированными гидравлическими экзоскелетами, вплавленными в их некогда человеческую плоть, и множеством инструментов. Большинство всё ещё действуют согласно чрезвычайному протоколу, заставляющему защищать свои посты. Гортанными голосами сервиторы требуют коды доступа от любого встречного и не получив их в течении десяти секунд безжалостно атакуют, пока нарушитель не будет мёртв или изгнан. Они неуклюжи и не предназначены для боя, но лишены чувства боли, чрезвычайно сильны и хорошо защищены, а также более чем способны стереть человеческое существо в кровавое пятно одним ударом.

ПРОМЫШЛЕННЫЙ/ ШАХТЁРСКИЙ СЕРВИТОР

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
25	10	50	50	15	10	20	30	05

Передвижение: 1/2/3/6; **Раны**: 20

Умения: Бдительность (Вос) +10, Лазание (С).

Таланты: Обострённые чувства (Зрение), Владение холодным оружием (Примитивное), Владение метательным оружием (Примитивное)

Особенности: Бронированное, Ночное зрение, Машина (5), Смертоносное природное оружие (Встроенные инструменты), Размер (Крупный), Крепкий, Сверхъестественная Сила (×2)

Броня: укреплённый корпус и бронеплиты (Всё по 7)

Вооружение: встроенные инструменты: пилы, дрели, отвалы и сервокогти (1К10+12 Р или У, ББ 4).

Снаряжение: встроенная микробусина (только для получения приказов и пересылки данных), встроенный противогаз.

СОРОКОПУТЫ

Эти крылатые хищники – обычная разновидность тиранидов-воинов. Они часто летят впереди основного роя, выискивая очаги сопротивления и концентрации добычи, часто нападая на уязвимых и незащищённых, разрывая и пожирая. Они неутомимы и вечно голодны.

Сорокопуты используют профиль тиранида-воина со стр. 426, но в дополнение имеют особенность Летун (10). На земле они несколько неуклюжи, а поэтому вдвое уменьшают Скорость передвижения по земле.

XV

ТЕНЬ БЕЗУМИЯ

ЭРИОХ

•

БАРАБАН

•

ВЫСОКИЕ ПОЛЯНЫ

•

В ТЫЛУ ВРАГА

•

ЗАПАДНЫЙ КОНТИНЕНТ

•

ФИНАЛЬНОЕ ПРОТИВОСТОЯНИЕ

Глава XV: Тень безумия

"Это милосердие – позволить мне сойти с ума. Тот, кто в силах оставаться бессердечно здравомыслящим достоин сострадания"

– писание древнетерранского пророка

Иерихонский рубеж кишел тайнами и загадками ксеносов ещё до эры Мрака. Одна из многих загадок – Барабан, лесистая планета, где непонятные призраки преследуют как имперских гвардейцев, так и их врагов – тау. «Тень безумия» посвящена тому, какие непостижимые силы могли проклясть планету, и поднимает вопросы об их связи с неизвестным предназначением хранилища «Омега».

ПРАВДА О БАРАБАНЕ

Истинная природа видений Барабана заключена не в духе, но в разуме. Задолго до того, как этот район космоса был назван Канийским клином, во времена расцвета Иерихона, планета была процветающим центром сельского хозяйства и образования. Его судьба не отличалась от судьбы многих других миров сектора: неизвестный злобный враг уничтожил население с помощью тёмных, запретных технологий.

Возможно, намереваясь сохранить экосистему планеты для собственного использования, враги использовали Делириум Треллисис, чтобы погубить местных жителей видениями смерти и безумия. Измученные аборигены разорвали друг друга на части, став ещё одной жертвой эры Мрака. Хотя за прошедшие тысячелетия мощь Делириум Трилис уменьшилась они всё ещё отравляют Барабан потоками безумия, проявляющихся в печально известных «духах».

Обзор

Делириум Треллисис на Барабане были сокрыты странной технологией фазирования, которая удерживала их от взаимодействия с материальным миром вплоть до самой готовности. Некоторые не смогли вовремя активизироваться и помочь уничтожить планету. С тех пор они таились в складках реальности. Световые волны определённой длины повреждают магический механизм фазирования, который скрывает устройства. По воле случая или судьбы случайное взаимодействие ионной пушки тау с лазерной вспышкой изменило квантовое состояние лазерного луча на точную длину волны, необходимую для воздействия на Треллисис. Миг активации механизма вызвал цепочку событий, требующих вмешательства Караула Смерти.

Палата Бдения давно подозревала, что хранилище «Омега» каким-то образом просматривает центральный инфорезервуар крепости на предмет событий, имеющих

значение для её таинственного назначения (подробнее хранилище «Омега» описано на стр. 383. Его существование – не секрет для большинства боевых братьев, так что уточните, что всем персонажам знакомо это название). Хранилище отозвалось на известие о событиях на Барабане, подняв из своих недр три археотехнических люминатора. Ликвидационная команда отправляется на заражённую планету. Там они должны справиться с аурой безумия и её воздействием на подразделения Имперской Гвардии, а также вражескими силами: круутами и отборной ударной командой Тау, очевидно, желающими захватить ту же цель. Если караульным удастся захватить технологию ксеносов и понять её, они раскроют тайну проклятия Барабана, но получат куда больше вопросов о том, кто или что ответственно за гибель планеты, а также её влияние на остальной сектор.

Делириум Треллисис

На Иерихонском рубеже Ордо Ксенос добыл множество безумного ксенотеха – в том числе, паутину Делириум Треллисис, названных так за воздействие на людей. Эти устройства вызывают слабые искажения в Варпе, которые, по-видимому, раздувают злобу в различных формах жизни. Предположительно, создатели Делириум Треллисис были либо невосприимчивы к его воздействию, либо способны себя защитить.

Неактивный Треллисис принимает форму множества неясных, меняющихся изображений. После активации, он быстро гниёт, не оставляя никаких физических признаков своего существования, но неосязаемо оскверняя окрестности на десятки километров. Количество Треллисисов, необходимых для воздействия планетарного масштаба, в сотни раз превышает общее число когда-либо обнаруженных. На Барабане Треллисис скрывает особая технология фазирования, неизвестная за пределами этого мира. Возможно, это значит, что Треллисис не встречаются нигде, кроме Барабана, так как иной вариант – бессчётные экземпляры такого оружия по всему Рубежу – слишком ужасна.

Эриох

"Руки, что построили это место, сделали это с определённой целью. Будем молиться, чтобы эта цель никогда не была достигнута"

– по слухам, это были первые слова эпистолярия Аксинетона при высадке в караульную крепость Эриох

Исполинский лабиринт караульной крепости Эриох может стать местом спокойного отдыха или гордого одиночества – в зависимости от характера обитателя. Мастер должен поощрять игроков подробно рассказывать, что их персонажи делают, ожидая своей следующей (или первой) операции, чтобы дать раскрыть своих героев не только в бою.

Тайны крепости охраняют сами себя, и боевого брата мало что ограничивает. У него есть доступ к тренировочным залам, часовням для молитв и медитации, библиотекам, полным томов, коснувшиеся которых простолюдины были бы преданы смерти. Если он решит заблудиться в гулких, древних залах, которые тянутся к сердцу станции, никакая рука не остановит его. Боевой брат также имеет множество возможностей для взаимодействия с другими космодесантниками, служащими на Эриохе. Рядом с его аскетичной кельей может быть жилище капитана Караула, а может – товарища по ликвидационной команде. Все члены Караула Смерти в крепости собираются за трапезой в углу похожего на пещеру зала, который мог вместить в десять раз больше космодесантников.

Погоня за тенями

Обычный день боевого брата в крепости Эриох окончен – время исполнить свой долг. Укутанный в плащ с капюшоном серв подходит к каждому боевому брату и почтительно сообщает, что его присутствие требуется в зале обзора. Этот раздел предполагает, что о инструктаж проводит инквизитор Квист из Ордо Ксенос, хотя здесь также присутствует капитан Караула. Мастер волен изменить заменить этих людей на других наиболее интересных в контексте его кампании.

Похожий на пещеру зал обзора окутывают сотни обслуживаемых сервами постов наблюдения. Ниже всех располагаются ямы, обшитые зернистыми экранами, на которых отображаются неподвижные и движущиеся пикты множества полей брани Рубежа. На ярусах выше покоятся более сложные механизмы, где сияют экраны, объятые рамами в виде аквил, а в богато украшенные троны садятся уполномоченные просматривать самые секретные сводки. Комната находится в беспорядке, завалена заметками, распечатками, инфопланшетами и прочим хламом, свидетельствующим о недавно законченном поиске информации. Сервиторы медленно восстанавливают порядок; многие ямы пусты, в некоторых всё ещё находятся дергающиеся тела сервов, чьи мозги не могли справиться с потоком образов, обработанных ими за последние несколько дней. На самый большой экран в комнате выведена сетка из сотен изображений, некоторые из которых неподвижны, а другие закольцованы.

Инквизитор Квист (см. профили НИП на стр. 430) сидит на центральном командном помосте. Когда прибудет ликвидационная команда, прочтите или перескажите следующее:

При вашем приближении инквизитор Квист поднимает изумленный взгляд от разложенных карт. Она почтительно кивает, но её усталая поза говорит о том, что она держится на одной силе воли.

- Прошу прощения за то, что заняла ваш зал. Несколько дней назад мы получили странное сообщение с Канийского клина. – Она делает паузу, чтобы рассмотреть калейдоскоп экранов, на которых отражается то, какой перевес имеют тау и их сторонники на всём Канийском клине. - В записи говориться о «граде тёмных кинжалов», обрушившийся в разгар битвы. Местная Имперская Гвардия попыталась прислать нам образец одного из них, но ящик прибыл пустым. Намного важнее то, что сразу же после того, как этот отчёт был загружен в центральный когитатор крепости, хранилище «Омега» открыло ещё один субэл.

Если ваши игроки знакомы плохо знакомы с Иерихонским рубежом, вам, возможно, придется описать Канийский клин и хранилище «Омега». Ваши персонажи – выдающиеся герои Империума, и эти сведения от них не таят. Как только вы убедитесь, что игроки понимают, что происходит, продолжайте:

С тех пор мы пытаемся выяснить, какие ещё данные можно сопоставить с этим инцидентом. Мы нашли один пикт, представляющий… интерес. – Она поворачивает богато украшенную шестерню командной консоли, и неподвижный пикт на центральном экране перекрывает остальные. На нём бушует ожесточенная битва между вспидами и Имперской Гвардией, но всё затенено остроугольной, зловещей тенью. Инквизитор касается другого диска, и камера отъезжает. Вам очевидно, что столь большую и необъяснимую тень просто нечему отбрасывать. Инквизитор показывает на тёмный силуэт.

- Мы полагаем, что это то самое место, которое описано в упомянутом докладе. Как видите, в этом явно есть что-то ненормальное. Я могла бы послать своих агентов, но реакция хранилища «Омега» интересует всю Палату Бдения. Мы также предполагаем, что тау развернули там командные подразделения. Если там есть что-то опасное, или связанное с Хранилищем, оно не должно попасть в руки врага.

Прежде чем продолжить она делает паузу, ожидая ответа ликвидационной команды. Если они не спросят о том, что открыло хранилище «Омега», она уточнит.

- Посмотрите, что передало ним хранилище.. – Инквизитор взмахивает рукой и наблюдательные машинные духи, контролирующие командный помост комнаты, приходят в движение. Верхняя часть ближайшего пьедестала сдвигается и с раздражённым шипением древних приводов, на всеобщее обозрение поднимаются три одинаковых археотехнических люминатора. Они покрыты очевидно имперскими гравировками, а мягкий голубой свет льётся сквозь замысловатые корпуса из цветного стекла. Инквизитор снова переводит взгляд на вас.

- Согласно священному соглашению между нашими орденами, я прошу вашей помощи в том, чтобы принести свет во тьму.

Инквизитор Квист как может ответит на любые вопросы, которые есть у ликвидационной команды и сообщит всё, что касается операции:

- Сообщение поступило с заставы Имперской Гвардии Эпсилон-420 под командованием полковника Афтона Хата.
- У неё нет никаких мыслей по поводу того, что случилось с пропавшим образцом. (на самом деле, осколок Треллисиса просто распался, как и любой другой)
- «Копьё Ярости», фрегат типа «Охотник» ждёт, чтобы доставить команду на Барабан, и с ним можно связаться, когда они будут готовы.
- Большая часть вражеских сил на Барабане – простые солдаты и партизаны, но неизвестно, кто и в каком количестве может сопровождать замеченных недавно чиновников тау. Квист предсказывает, что боевым братьям окажется легче передвигаться по зоне боевых действий, если они не будут привлекать к себе внимания.
- Вы можете выдать игрокам информацию из врезки «Барабан», сославшись на неё во время вводной или выдав на руки.

После того как на все вопросы будут даны ответы, капитан Караула позаботится о вооружении команды.

Дающий знание

Большинство ликвидационных команд работают под руководством конкретного капитана Караула, но это не значит, что дать добро на операцию может только он. Вводная дает возможность представить героям НИП, стоящего вне обычных кругов Караула Смерти. В Империуме неохотно делятся информацией, но боевые братья – это воинская элита, которая имеет более или менее полный доступ ко всему, что известно. Братья-космодесантники, офицеры, адепты и многие другие персонажи могут собраться вместе, чтобы передать ликвидационной команде максимально полную информацию.

Кроме того, вводная обычно создаёт у игроков первое впечатление об операции, задавая тон повествованию. Рассказ о разрушении целой планеты, переданный изможденным выжившим задаёт совсем иное настроение, нежели военная сводка о развёртывания войск. Персона, которая фактически запросила операцию, также может быть источником интриг. Не кажется ли вам, что он что-то скрывает? Рад ли капитан Караула этой операции? Почему она настолько важна, что заслуживает внимания Караула Смерти? Опытный мастер может использовать даже самое обычное начало приключения, чтобы передать больше, чем просто список задач.

ВООРУЖЕНИЕ И ПРИНЯТИЕ ОБЕТОВ

Операции с крайне туманной вводной и неясной обстановкой, довольно сложно задать адекватный размер Реквизиции – если только мастер не обладает даром предвидения и не может угадать, за какие задачи ликвидационная команда возьмётся первым делом, а какими пренебрежёт. Скорее всего игроки просто прислушаются к вводной и тому, кто её давал (помните, что этот человек вполне мог ошибиться).

Эта операция имеет предполагаемый уровень Реквизиция 50 (округленный с 49), он основан на следующих допущениях:

Первостепенная задача: предотвратить попадание всех Делириум Треллисис в руки врага (Сложная задача, 17 Реквизиции).

Второстепенная задача: добыть полезную информацию о Делириум Треллисис (Рядовая задача, 11 Реквизиции).

Третьестепенная задача: не позволить круутам захватить заставу (Рядовая задача, 6 Реквизиции).

Третьестепенная задача: спасти генерала (Опасная задача, не включенная в расчёт).

Третьестепенная задача: угомонить обезумевших гвардейцев, не лишая их жизни (Опасная задача, не включенная в расчёт).

Третьестепенная задача: победить диких круутов (Сложная задача, 7 Реквизиции)

Третьестепенная задача: победить командное подразделение тау (Опасная задача, 8 Реквизиции)

Вы можете добавить или изменить начальные задачи, а также уровень Реквизиции, исходя из собственных оценок того, какие цели ваши игроки будут преследовать в первую очередь, а какие – пропустят.

В дополнение к реквизированному снаряжению, боевые братья получают «Лэнд Спидер Шторм» Караула Смерти для перемещения по планете. Более крупная машина не сможет маневрировать в густых лесах планеты. Также им передают археотехнические люминаторы. Остаётся только принять обет – это можно сделать, как в Эриохе, так и уже на «Копье Ярости», в зависимости от обычаев конкретного отряда.

ОТБЫТИЕ

Ликвидационную команду ожидает «Копьё Ярости», фрегат типа «Охотник», километровой длины корабль с корпусом из тёмного металла, опалённого пламенем войны. Его капитан – крепкий боевой брат Джареш из Чёрных Храмовников. Он приветствует товарищей на борту, хотя его отношение может быстро испортиться, если в отряде есть библиарий. Экипаж корабля в основном состоит из сервов, хотя на мостике дежурит несколько присягнувших Караулу Смерти космодесантников. Один из таких боевых братьев – Дэйн, недавний посвящённый, который преданно последовал за Джарешем в его Долгий дозор. Боевые братья обедают вместе, как и на Эриохе, но в остальном брат Дэйн остаётся почти единственным связующим звеном ликвидационной команды с экипажем корабля во время двухнедельного путешествия.

Путешествие проходит без происшествий, но предоставляет ликвидационной команде время разработать стратегию, которая им может понадобиться. Если кто-нибудь из боевых братьев вступит в разговор о своей операции с Дэйном, тот вспомнит историю Белого Консула, который однажды путешествовал на «Копье»:

«Брат-сержант Вал прошел через варп-врата с первыми крестоносными воинствами. Он многое рассказал о битвах на Рубеже, но больше всего мне запомнилась история о Барабане. По-своему он не менее кощунственен, как и всё, что гноится в Звёздах Харона. Он сказал, что однажды ночью, когда он стоял на страже, к нему явилось нечто в облитье Киллимана. Это было до того, как мы узнали о вероломстве планеты, и на мгновение он принял видение за благословение. Но затем ложный дух поманил его в лес, и Вала одолели сомнения. Почему его примарх просит оставить стражу и пренебречь долгом? Он бросил вызов наглому подражателю. В тот же миг тот показал себя самозванцем, каковым и являлся. Наш брат прогнал его градом священного болтерного огня. Я часто задавался вопросом: какой демон осмелиться выдать себя за примарха, не говоря уже о том, как это у него получилось?»

Истерзанный войной Иерихонский рубеж слишком нуждается в «Копье Ярости», чтобы его можно быть оставить бездельничать на орбите. Джареш даёт ликвидационной команде вокс-маяк, которым можно будет подать сигнал о том, что они готовы к возвращению. Брат Дэйн отвозит боевых братьев на заставу Эпсилон-420 на «Громовом Ястребе». У него есть чёткий приказ высадить их и вернуться. Как только караульные приземлятся, а все непосредственные проблемы в зоне высадки будут устранены, потребуются крайне веские аргументы, чтобы убедить Дэйна сделать что-либо, кроме возвращения на «Копьё».

Барабан

"Они были на расстоянии вытянутой руки. И они были злы, так злы, что все с кем я прошел «Серый ад», погибли. Если бы я не убежал, они бы затащили в ад и меня!"

– показания гвардейца Ларса Ибсена перед казнью за дезертирство

Густые леса Барабана скрывают кипящую на поверхности войну, придавая планете обманчиво безмятежный вид. Пока ликвидационная команда спускается сквозь атмосферу прочтите или перескажите следующее:

Вряд ли это ваш первый спуск в «Громовом ястребе», хотя если в столь крупном корабле вместо множества братьев по ордену летит всего несколько караульных, десантное отделение кажется настоящей пещерой. При спуске запускаются голопроекторы, маскирующие «Ястреб». Зажимы удерживают ваш «Лэнд Спидер», и когда облака уступают место северо-восточному континенту, крылья самолёта проходят сквозь окутывающие его голо-поля. Во вселенной высочайших ульев и разрушенных битвами гор Барабан кажется поразительно нетронутым, несмотря на миллионы солдат, которые, как вы знаете, воюют под сенью его лесов. Вы мельком видите рябь синего океана, напоминающего смесь красного и синего. Затем одеяло осенних цветов окружает вас – корабль опускается ниже.

Внезапно безмятежность исчезает - раздаются взрывы, а «Ястреб» настолько резко маневрирует, что вы чувствуете это даже сквозь силовой доспех. Брат Дэйн перекрикивает шум: «Застава атакована!»

Сквозь тёмную паутину ветвей и мёртвых листьев боевые братья могут видеть разрушенный бункер и отчаянных имперских гвардейцев, отбивающихся от огромного числа круутов. Вспышек импульсных винтовок вчетверо больше, нежели лазерных, а редкость взрывов показывает, что гранаты быстро заканчиваются. Боевые братья стоят перед выбором: вмешаться ли в конфликт, рискнув выдать своё присутствие тау, или позволить ксеносам взять заставу?

Брат Дэйн последует за ними, если они решат принять участие в битве, но не может опустить «Громовой ястреб» ниже пятнадцати метров над землей – мешает густой лес. Орудия боевого корабля могут обеспечить решающее преимущество, но их применение чревато дружественным огнём: имперские гвардейцы и круууты перемешались в кровавой рукопашной. Ближний бой и листва делают стрельбу в по участникам рукопашной (как из корабельных орудий, так и с рампы «Ястреба») **очень тяжёлой (-30)**. Любые промахи или взрывы обязательно попадут в гвардейцев.

К счастью для тех, у кого нет прыжковых ранцев, в корабельных шкафах есть запас одноразовых гравишютов астартес, которые можно надеть за один раунд. Впрочем, особенно энергичный или ловкий боевой брат может спрыгнуть прямо на одно из массивных деревьев, пройдя **серьёзную (+0) проверку Ловкости или Акробатики**. Провал на одну степень или меньше указывает на то, что он успешно приземлился на ветку, но та не смогла выдержать его вес. Падение через густую крону считается падением всего на три метра (см. стр. 237), в то время как больше степеней провала приводят к падению на пятнадцать метров.

Круууты образуют Орду с Численностью 35 (см. стр. 413). Запаниковав, эта Орда отступит в лес.

Орда плотоядных круутов

Воинское общество этой ксенорасы давно приняло Высшее благо Тау. Сильные и гибкие, в лесах Барабана они чувствуют себя как дома.

Плотоядный круут

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
42	35	(8) 40	45	47	25	(8) 44	30	18

Передвижение: 4/8/16/32 **Численность**:35

Умения: Акробатика (Лов), Бдительность (Вос) +10, Лазание (С) +20, Скрытность (Лов) +20, Уклонение (Лов) +10, Бесшумный шаг (Лов) +20, Языкознание (Круутский, Язык Тау) (Инт), Выслеживание (Инт) +10, Выживание (Инт) +10.

Таланты: Владение лёгким оружием (Твёрдотельное, Примитивное), Неистовый натиск, Подскок, Молниеносные рефлексы, Владение холодным оружием (Примитивное), Спринт, Быстрая атака.

Особенности: Природное оружие (Клюв), Размер (Огромный), Сверхъестественная Сила (×2),Сверхъестественное Восприятие (×2).

Броня: кожаная броня (Орда 2, Примитивное).

Вооружение: круутская винтовка (110 м.; О/–/–; 1к10+5 Э; ББ 1; Маг. 6; Пер. 2 ПД, может использоваться в ближнем бою, где имеет параметры 1к10+8 Р; Несбалансированное), клюв (1к5+8 Р, Примитивное).

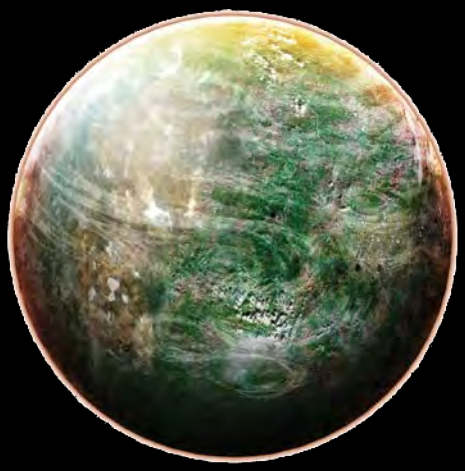
Снаряжение: патроны к винтовке.

Клюв круута подчиняется всем правилам природного оружия, за исключением того, что он наносит 1к5 урона вместо 1к10.

Гуща битвы

Если боевые братья решат встретиться лицом к лицу с ордой круутов, они вряд ли смогут сокрушить всю вражескую толпу. Пока ликвидационная команда пытается переломить ход битвы, гвардейцы сражаются за свои жизни. Мастер должен подчеркнуть это в описании сцены от раунда к раунду. Когда боевые братья прибудут к заставе, около четверти из ста её защитников уже лежат мертвыми в опавших листьях и щебне. Если бой затянется, то чтобы отобразить растущее количество убитых, считайте, что каждый раунд гибнет ещё 1к10 гвардейцев до тех пор, пока орда не будет повергнута в панику. Мастер может уменьшить эти потери, если астартес станут осознанно защищать окружающих солдат.

Барабан



Планетарные данные: на расположенном в Канийском клине Барабане преобладают лиственные леса. Северо-восточный и юго-восточный континенты представляют собой типичные экосистемы умеренного климата с четырьмя различными временами года. Меньший, западный континент отличается несколькими горными хребтами и более низкими температурами из-за возвышенности. На основе спорадических сообщений предполагается, что под лесом могут лежать руины предшествующей цивилизации, но никаких официальных исследований никогда не проводилось, поскольку планета является полем битвы.

Военная диспозиция: в любое время на Барабане действуют несколько полков. Основные плацдармы существуют на каждом континенте, хотя границ занятых зон сместились, отчего многие бункеры и траншеи, построенные Империумом, находятся в руках врага. Четыре крупнейших стабильных имперских форпоста – Форт-Аверн и гарнизон Эпсилон на северо-восточном континенте, Форт-Дорн на юго-восточном континенте и пост «Шпиль веры» в западных горах.

Вражеские силы используют партизанскую тактику и в основном состоят из круутов и веспидов, с небольшим количеством комадиров-тау. Несмотря на очевидную неорганизованность противника, Имперская Гвардия не смогла сохранить преимущество. Командование крестового похода винит в этом необычные явления на планете (Подробнее см. комментарий хранителя знаний), но это не первый случай, когда на силы природы списывают проступки руководства.

Комментарий хранителя знаний: Так называемые «призраки Барабана» – это, к сожалению, хорошо документированное явление. Подавляющее большинство имперских войск, размещённых на планете, по-видимому, испытали на себе различные виды видений – от тихих голосов, до легионов мёртвых. Разумы смертных плохо приспособлены к таким переживаниям, и один за другим взводы дезертируют в страхе или бросаются друг на друга в безумии.

Отчеты предыдущих операций Караула Смерти и Штормовых Стражей, чьи силы поддерживали крестовый поход, описывают по крайней мере пять случаев, когда Адептус Астартес встречались с данным явлением. Два таких события предшествуют Ахиллову крестовому походу на десятилетия, что ставит под серьёзное сомнение имперские теории об ответственности за это тау.

Так или иначе, атака круутов в конце концов завершается: они или бегут, или отходят, утащив немало трупов для победного пира. В развалинах заставы Эпсилон-420 ликвидационная команда может найти молодого лейтенанта Лайона Дрейла, чьё его состояние и количество других выживших должно зависеть от того, вмешались ли космодесантники в бой, и насколько решающим был их вклад. Дрейл совсем недавно попал в полк, как и находящиеся под его командованием солдаты, и понятия не имеет, что они не находятся в Звёздах Гало. Умный и воспитанный в глубокой набожности, Дрейл – старший (и единственный) офицер, оставшийся на заставе. У него коротко подстриженные светлые волосы и выдающиеся бакенбарды. Он щеголяет множеством поверхностных ран и рассказывает историю повторяющихся кровопролитных сражений. Если вам понадобиться профиль Дрейла, используйте полевого профиль офицера Имперской Гвардии на странице 431.

- Генерал Каросес из гарнизона Эпсилон недавно пропал без вести, отчего местные имперские силы пришли в смятение. Командовавший заставой полковник Афтон вернулся в гарнизон и принял командование там. Эта резкая перемена сделала Дрейла старшим на заставе согласно цепи командования. Он отправил рапорт в Департаменто Мунитурум, в котором просит отправить сюда настоящего командира, и старается убедить себя, что он составил документ без ошибок.
- Дрейл не в состоянии скрыть своего благоговения перед Адептус Астартес, но дисциплина позволяет ему сдерживаться достаточно, чтобы говорить почти нормально. Однако Дрейл убеждён, что он и его подчинённые выжили только благодаря вмешательству ликвидационной команды. Если же боевые братья не сражались с круутами, Дрейл сочтёт внезапное появление Адептус Астартес знаком благосклонности Императора к выжившим. Он неоднократно благодарит их за «спасение их жизней и душ от испорченных ксеносов».
- Даже не зная об их операции, Дрейл предлагает ликвидационной команде проводника, солдат, припасы или всё что угодно, что понадобится боевым братьям в выполнении обязанностей. Конечно, космодесантники, вероятно, уже давно поняли, что такая «помощь» от обычных людей скорее станет помехой.

Если спросить о сражении, весть о котором привела сюда ликвидационную команду, лейтенант ответит:

- В то утро мы отбивались от налётов жалокрылов. Мы продвигались вперёд, но тут это мало что значит.

С призраками у нас было больше стычек, чем я могу сосчитать. Поэтому я намеренно выстроил войска на той поляне. Будто бы что-то отгоняло оттуда признаков. Тогда мы думали, что врага поблизости уже нет, но тут из-за деревьев выскочила «Рыба-молот». Мы стреляли по жалокрылам, они открыли по нам огонь из ионной пушки. А потом... потом случилось это. Всего на секунду вместо неба возникла чёрная стена, и я увидел, что в ней что-то движется. Чёрные шипы дождём посыпались на нас; от одного воспоминания о них у меня мурашки бегут по коже. Потом призрак исчез. Должно быть, это напугало и врага, я никогда не видел, чтобы веспиды отступали так быстро и внезапно.

Он может сразу же направить боевых братьев в нужное место. Тень всего в нескольких километрах от заставы, это место примечательно не только необычной особенностью рельефа, но и местом, где можно спрятаться – не от смерти, но от безумия.

ВЫ НЕ ОДИНОКИ

Инструктаж оказался очень точен, когда речь шла о врагах – силы тау и правда высадились на планету, чтобы захватить ту же цель, что и космодесантники. Септ Велк'Хан также получил аналогичные отчёты о битве, которая привлекла внимание Ордо Ксенос, и развернул свою собственную ударную команду. Командир отряда, шас'эль Кейл, ветеран сражений с тиранидами в районе, который имперцы называют Ксеноцидом. Когда-то он верил в возможность объединения человечества с империей Тау, но ужасы флота-улья «Дагон» ожесточили его. Ныне он горько возмущён тем, что человечество продолжает войну против Высшего блага, но считает бездумный, голодный натиск биоморфов большей угрозой. Если человечество заслуживает поглощения, лучше их поглотит союзник, с которым можно объединиться против этого зла. Шас'эль Кейл прибыл на Барабан, полагая, что гуэ'ла испытывают новое оружие. Однако с тех пор он понял, что нашел технологию, которая может быть обращена против них.

Его сопровождает команда воинов огня и несколько отборных воинов в маскировочных костюмах (шас'эль Кейл использует профиль командующего тау из **главы XIII «Противники»**; профили его солдат можно найти в этой главе далее) Если ликвидационная команда участвовала в битве за заставу Эпсилон-420, выжившие крууты быстро сообщат ему о присутствии космодесантников. С этого момента команда «Невидимок» может устроить засаду на боевых братьев в любой миг. «Невидимок» в засаде будет столько же, сколько астартес.

Опасности поля битвы

Несмотря на таинственное прошлое и бесконечные леса, Барабан – это прежде всего зона боевых действий. В дополнение к возможным неприятностям со стороны тау, мастер может пожелать использовать одну или несколько описанных ниже сцен, чтобы подчеркнуть опасное и экзотическое окружение:

- **Смертельный голод**: ликвидационная команда сталкивается с последствиями другого, ещё более масштабного, сражения между круутами и силами Имперской Гвардии. Сотни трупов с обеих сторон усеивают лесную подстилку, но птицеподобные инопланетяне, похоже, победили с очень небольшим перевесом. Тем не менее, дюжина победителей быстро откажется от своей омерзительной трапезы, чтобы неуклюже обратить тяжёлое орудие танка «Леман Русс» или «Цербера» против караульных.
- **Выжженная земля**: боевые братья сталкиваются с обширной областью, заполненной пеплом и почерневшими мёртвыми деревьями. Когда они пересекают этот шрам планеты, кости хрустят под их ногами. Отряд не знает, что эта зона осталась за тау. Туча оставленных в засаде стрелковых дронов (см. стр. 423) поднимается из пепла, чтобы защитить периметр.
- **Наследие безумия**: Треллисис может поразить любого и в любое время. Мастер может совершенно свободно затребовать дополнительные проверки на Делириум (см. врезку «Делириум») различной сложности.
- **Сокрушённое величие:** боевые братья попадают в лабиринт из щебня и обломков человеческих статуй, опутанных корнями гигантских деревьев. Если мастер желает привнести в повествование комические нотки, он может описать орду маленьких, сердитых грызунов, выпрыгивающих из своих логов в руинах и цепко преследующих ликвидационную команду, царапая их силовую броню крошечными зубами и клыками.

ВУАЛЬ ТЕНЕЙ

По пути к месту назначения боевые братья могут свободно передвигаться по осеннему лесу. На земле война гораздо более очевидна. Всепроникающий запах гниющих трупов настигает любого, кто снимает шлем. Хотя поляну легче найти с помощью Дрейла, ликвидационная команда может и самостоятельно наткнуться на нее после 1к10 часов поиска (если они хорошо продумали поиск, то меньше). Когда это произойдёт прочтите или перескажите следующее:

> *Густая листва скрывает поляну. Блестящие алые листья покрывают деревья и землю, но грязные брызги старой крови тускнеют, как ржавчина. Все тела были собраны или сожжены. Безошибочно угадывается огромная тень – силуэт гиганта, которого нет.*

Люди и предметы могут свободно проходить через место, где должен находится источник этой тени. Осмотр ничего не показывает, однако у библиариев может возникнуть легкое чувство неправильности. На самом деле источник тени – одна из монолитных паутин ксеносов, называемых Делириум Треллисис. Давным-давно таинственный враг атаковал ими Барабан (связь Треллисис с призраками Барабана станет очевидной для персонажей по ходу приключения). Однако некоторые из них не активировались, и остаются тенями, спящими вне фазы реальности.

Свет археотехнических люминаторов воздействует на странную природу устройств: если на них падает лазурный свет, на краткий миг Делириум Треллисис становятся видимыми и осязаемыми. Очевидно, что самый простой способ найти Делириум Треллисис – это посветить фонарями в этой области, но игроки могут придумать иные хитроумные планы. Это может быть:

- **Тяжёлая (-20) проверка Псичувства** позволит библиарию понять, что в этом месте находится нечто зловещее и возможно искажённое Варпом, но не более того. Несколько психосил из дисциплины Прорицание могут дать более точную информацию о местности, скрытом объекте, его точном местоположении и природе.
- **Серьёзная (+0) проверка Техпользования** с использованием ауспика покажет, что в тени есть нечто, что может реагировать на свет определённой длины волны (Еще одна **серьёзная (+0) проверка Техпользования** может настроить ауспик или любой производящий свет прибор, включая лазерное оружие, на нужную длину волны).
- Даже находясь в фазе покоя, Делириум Треллисис опасен.

Транспортные средства в Deathwatch

В дополнении «Ритуалы битвы» вы найдёте более сбалансированные правила использования транспортных средств в **Deathwatch**. Тем не менее, корабли и транспорты – неотъемлемая часть службы космического десантника, а в приключениях, подобных этому, без боевых машин не обойтись. При использовании машин в битве вы можете использовать следующие упрощенные правила:

Свойства машин

Орудия: в этой графе перечисляется имеющееся вооружение и то, доступно ли оно водителю или стрелку. Персонаж, сидящий на нужном месте, стреляет этим оружием в свой ход, подчиняясь всем обычным правилам для этого оружия. Мастер должен решить, находится ли цель на линии огня этого орудия, исходя из своих представлений о конструкции машины

Тактическая скорость: абстрактное отображение того, насколько быстра машина в структурированном времени. Это максимальная скорость движения машины в метрах.

Крейсерская скорость: скорость машины в повествовательном времени.

Броня: очки Брони машины. Эти очки Брони используются точно так же, как броня укрытия (см. Стр. 278) для любого человека внутри машины. Если персонажи едут в открытом транспорте, мастер должен решить, насколько их будет укрывать броня этого транспорта. Противники могут совершать стрелковые атаки на персонажей, которые имеют полное укрытие внутри транспортного средства со штрафом -10, указывая, на какую область транспортного средства они нацелены (водитель, наводчик, пассажирский отсек и т.д.). Укрытие применяется как обычно.

Прочность: этот показатель транспортного средства применяется вместо ран, если кто-то решит атаковать машину напрямую. Как только эти «раны» закончатся, транспортное средство будет уничтожено (хотя и не обязательно с персонажами внутри; последствия для них остаются на усмотрение мастера).

Если кто-то стоит прямо на месте Делириум Треллисис в течение десяти минут или более, сделайте проверку Делириума с бонусом +10 к Силе воли. Безотносительно того, пройдена это проверка, боевой брат осознает, что на его разум давит нечто тёмное.

Если ликвидационная команда наконец-то сможет узреть Делириум Треллисис, прочтите следующее:

Над поляной возвышается плоская, неровная арка; её силуэт идеально совпадает с тенью на поляне. Тёмные панели смещающихся изображений тянутся между шестёрн бездействующих ксеномеханизмов. Лишь немногие из кружащихся фигур различимы: это глаз? Может быть, след кометы? Вы не можете отделаться от ощущения, что зрите лишь часть огромного узора.

Делириум Треллисис загадочны, но отнюдь не неизвестны в Карауле Смерти. **Сложная (-10) проверка Запретного знания (Ксеносы)** или **очень тяжёлая (-30) Запретного знания (Адептус Механикус)** позволит боевому брату распознать устройство и вспомнить соответствующую информацию, данную в начале этого приключения.

Теперь ликвидационная команда должна решить, что делать с найденным. Уничтожить? Попытаться вывезти для изучения? Если да, то всё устройство целиком или лишь часть? Если ликвидационная команда хочет использовать взрывчатку, но не имеет её, некоторое количество есть на форпосте. Следующая информация может помочь мастеру:

- Возиться с устройством – занятие рискованное. Персонаж, обладающий одновременно Техпользованием и Запретным знанием (Ксеносы), может попытаться вытащить Делириум Треллисис в нашу фазу реальности, пройдя проверку того умения из этих двух, что развито хуже. Провал пробуждает Делириум Треллисис, который сильнее всего именно в миг активации. Любой, кто находится в радиусе 100+5к10 километров, должен пройти проверку на Делириум со штрафом -20.
- Небольшие предметы (например, гранаты), помещённые на устройство, пока оно осязаемо, попадают под воздействие фазирующего поля и исчезают при удалении от источника света, как и сам Делириум.
- Пока паутина материальна, небольшие кусочки паутины можно отломать (или отстрелить, если персонажи смогут воспроизвести ионизированные лазерные лучи, изначально выявившие угрозу). Куски не исчезают, но распадаются в течение нескольких часов. Неизвестные создатели Делириум Треллисис сделали это ради секретности. Единственный способ обойти этот механизм – переместить весь массив целиком или воспользоваться стазис-полем.

Таблица 15-1 Машины Тени Безумия

Название машины	Орудия	Тактическая скорость	Крейсерская скорость	ОБ	Прочность
«Лэнд Спидер Шторм» Караула Смерти	Тяжёлый болтер (Стрелок) Штурмовая пушка (Водитель)	30 метров	275 км\ч	18†	15
«Громовой ястреб»††	Две лазпушки (Пилот) Турболазер (Пилот) Ракета «Адский удар» (Стрелок) Тяжёлый болтер (Стрелок)	30 метров	2000 км\ч	35	40

† «Лэнд Спидер Шторм» почти совсем открыт. Он прикрывает ноги водителя и стрелка. Даёт ли он укрытие четырём пассажирам, зависит от угла стрельбы.
†† Профиль вооружения указан на странице 458.

Таблица 15-2 Расстояние между важными местами Барабана

	Место высадки	Высокие Поляны	Юго-восточный лес	Западные горы
Высокие Поляны	1233 км. (4,5 часа)			
Юго-восточный лес	2451 км. (9,0 часов)	1297 км. (4,5 часа)		
Западные горы	5240 км. (19 часов	4018 км. (14,5 часов)	3487 км. (12,5 часов)	
Штаб тау	1180 км. (4,0 часа)	1354 км. (5,0 часов)	120 км. (0,5 часа)	3595 км. (13 часов)

Делириум

Делириум Треллисис проникает в человеческий разум, дабы вытащить на поверхность самые гнетущие и ужасные мысли. Затем он вызывает делирий, состояние в котором эти кошмарные люди и существа обретают иллюзию жизни. Однако Адептус Астартес – не обычные люди. Страх влияет на них иначе, чем на смертных, так что и видения, вызванные Делирием, также отличаются. Проверка на Делирий начинается с проверки Силы воли. Провал приносит 1к5 очков Безумия и самый подходящий из нижеописанных эффектов.

Смертельный бред

Для большинства людей провал проверки Делирия аналогичен провалу проверки Страха. Сделайте обычную проверку на Шок, добавив к результату ещё +20.

Видения древности

Разум космодесантника пронизан историей его ордена и всего человечества. Если астартес находится под влиянием Делирия, он может видеть людей или события, которые напоминают о его собственных неудачах, или предков, переживающих ту же боль. Космодесантники могут пережить ужасы, свидетелями которых стали покойные члены их орденов, примарх или даже сам Император. Психическая травма таких переживаний проявляется во временном получении соответствующего Проклятия примарха (см. стр. 320). Если персонаж уже страдает от Проклятия, то его тяжесть увеличивается на 1к10 часов. В противном случае он получает проклятие случайного уровня на 1к10 часов.

Грёзы о единстве

Хотя она и не совсем колдовство, технология, стоящая за Делириум Треллисис, как минимум частично, основана на взаимодействии с Варпом. Таким образом, его влияние на защищённых от Варпа тау ослаблено, но не сводится к нулю. Тау получают +10 к сопротивлению Делирию. Любой тау, проваливший эту проверку, испытывает не страх, а приятную иллюзию достижения своей главной цели: всеобщего принятия Тау'ва, Высшего блага. Поражённый тау относится к любому встречному как к доверенному гражданину Империи Тау (поскольку в его сознании все расы – её верные члены). Это не означает, что его восприятие личности не может быть изменено словами или делами этого человека (особенно враждебными), однако он предполагает, что все встречные, включая людей и космодесантников, следуют Великому благу, пока не будет дан повод сомневаться.

Возвращение в природу

Крууты не так уж далеки от звериной дикости и образа мышления, в котором их нашли Тау. Круут под влиянием Делирия возвращается в дикое и животное состояние. Для него все другие формы жизни становятся просто источником пищи. Высшее благо и Империя Тау больше не являются даже отдалённым воспоминанием.

Тёмные последствия

На самом деле на Барабане есть ещё три «несработавших» устройства; их тоже следует защитить от попадания в руки врага. Существует множество способов сообщить об этом игрокам (если они сами не придут к этому выводу), в том числе:

- Имперская Гвардия может упомянуть, что на планете, по слухам, существуют и другие области духовного спокойствия, подобные красной поляне с первым устройством.
- Смелый Технодесантник может попытаться взаимодействовать с устройством, чтобы узнать о нём больше. Этот шаг может оказаться опасным для его разума (если сильно провалить проверку Техпользования), но поможет определить дальность эффективного действия устройства и понять, что оно одно не может покрывать всю планету.
- Запросы или расследования относительно недавней активности противника на планете сообщают о снижении активности почти на всех фронтах, будто войска тау отвлеклись на что-то. Ударная команда Тау также может быть замечена «в поисках чего-то» на других континентах.
- Если ликвидационная команда твёрдо намерена завершить свою операцию на поляне, у мастера есть несколько вариантов: он может позволить им уйти и прервать приключение, а последующие события покажут, что они потерпели неудачу: тау получат новое оружие, которое наверняка обрушат на человеческие армии. Или (более сложный, но менее суровый вариант), когда «Копьё Ярости» вернётся, брат-капитан Джареш спросит о результатах, а услышав подробности, сообщит, что датчики корабля получили странный сигнал с поверхности планеты, и предполагает, что могут быть и другие устройства (Он недоволен преждевременным возвращением, но боевые братья снова получат «Громовой ястреб», чтобы путешествовать по планете).

Как только боевые братья поймут, что другие Треллисисы всё ещё могут находиться на планете, им понадобится точно определить их местоположение. Мастер должен поощрять их собственные идеи, но некоторые возможности включают в себя:

- Просмотр пиктов и других материалов на предмет подобных аномалий. Само собой, понадобятся месяцы, чтобы перебрать все пикты, хранящиеся на главных имперских военных объектах, поэтому персонажам понадобятся соответствующие проверки, чтобы получить помощников – сервиторов, когитаторы или целые полки гвардейцев.
- Если Технодесантник получил доступ к Делириум Треллисис, он обнаружит, что каждое устройство также содержит матрицу планетарных координат, используемую для развертывания устройств в нужных местах. **Серьёзная (+0) проверка Логики** может расшифровать информацию и определить местоположения других устройств, которые не активировались. Провал менее чем на одну степень раскрывает всю сеть из сотен точек развёртывания, но не дает никакого представления о том, какие из них всё ещё существуют.
- Если ликвидационная команда поняла, что

Необязательное правило: принятия видения

Игрокам свойственно думать, что стать жертвой нападения или иного злокозненного воздействия – это всегда плохо (нередко так и бывает). Однако некоторые из самых запоминающихся сцен часто становятся следствием «неудачного» броска костей. Влияние Делирия на космодесантников – интересная возможность раскрыть личность боевого брата и его наследие. Мастер может предложить игрокам шанс отказаться от очков Безумия, что приносит Делирий в обмен на автоматическое получение его эффекта. Это даёт каждому возможность принять участие в отыгрыше, не чувствуя себя наказанным.

Возможные видения

Мастер может совершенно свободно создать собственный орден или событие для боевых братьев, которые становятся жертвами Делирия. Однако вот несколько идей, на которых можно основываться:

Чёрный Храмовник может увидеть мстительный ковен ведьм, который он очистил в свои первые дни в ордене или внезапно почувствовать себя изгоем среди караульных, винящих его орден в отступлении от «Кодекса Астартес».

Штормовой Страж может испытать внезапное искажение времени, как будто он заперт в стазисе со воинами первой роты, или увидеть демонического предателя-примарха, ставящего под сомнение чистоту его геносемени.

Кровавый Ангел может увидеть, как Гор обрушивается на него или обнаружить себя окружённым братьями, что поддались Чёрному гневу, призывающих его присоединиться к ним в бессмысленном насилии.

Тёмный Ангел может внезапно обнаружить предателей – падших ангелов, скрывающихся в его окружении, или постоянно чувствовать, как земля под ним трещит, подобно гибнущему Калибану.

Ультрадесантник может почувствовать острую и постоянную боль под шлемом, как будто смертельную рану собственного примарха, или увидеть наполовину съеденные тела бессчётных боевых братьев, павших в битве за Макрагг.

Космический Волк может услышать зов стаи оборотней или увидеть своих предков с Фенриса, постоянно подстрекающих его бросить вызов братьям-космодесантникам в состязаниях на мастерство, силу или что-нибудь иное.

фазирующему механизму мешает определённый свет, планетарные авгуры основных военных объектов, можно перенастроить для поиска на планете сигнатур Делириум Треллисис.

После того, как они определят приблизительное расположение других Делириум Треллисис, ликвидационная команда может посещать их в любом порядке (хотя некоторые пути более эффективны). В таблице ниже приведены расстояния между соответствующими точками и время в пути при максимальной крейсерской скорости «Лэнд Спидера». Мастер должен немного изменить происходящее в последнем посещённом месте, как описано в разделе «Последнее противостояние».

КУЛАК ИМПЕРАТОРА

Ликвидационная команда может выбрать курс действий, требующий переводчиков, рабочей силы и/или оборудования Имперской Гвардии, размещённой на планете. На Барабане находятся четыре крупных военных объекта Империума.

Гарнизон Эпсилон на северо-восточном континенте – ближайшая к месту высадки ликвидационной команды база, а застава 420 – одна из её передовых постов. После исчезновения генерала Каросеса боевой дух упал, и полковник Афтон занят попытками восстановить порядок. Он готов помочь ликвидационной команде, если это не требует слишком много времени и ресурсов – просто для того, чтобы космодесантники не мешали ему с его заботами.

Форт-Аверн также находится на северо-восточном континенте, но на самом южном его полуострове. Мощные лазерные установки и подходящая для обороны позиция делают его наиболее безопасной базой. Отсюда лорд-генерал Сарен командует войной за всю планету. Он – уравновешенный ветеран, который за свою долгую карьеру успел поработать с достаточным количеством космических десантников, чтобы больше не бояться их. Однако он понимает настолько стратегически ценной станет разгадка тайны планеты.

Форт-Дорн – ныне разрушенный плацдарм на юго-восточном континенте, где господствует враг. Волны вражеских солдат почти никогда не прекращают атаковать подземную базу. Тысячи солдат, уже морально не пригодных для фронта, трудятся на её нижних уровнях, подрывая и зачищая постоянные подкопы веспидов. Генерал Кир сам несколько затронут делирием, и ему трудно отличить своих живых солдат от призраков.

Пост «Шпиль веры» – самая маленькая из четырех основных баз. Построенная на склоне одной из самых высоких гор, она возвышается над сотнями километров западного континента. Большая часть внутренних помещений отдана под стыковочные платформы и отсеки для транспортных средств, так как большая часть космического движения приземляется здесь из-за меньшей интенсивности боевых действий на этом континенте. В «Шпиле» самая большая текучесть кадров – в немалой степени благодаря легкому доступу к инопланетным каналам для запроса повторного назначения. Постом командует капитан Имперского Флота Мартекс.

Высокие поляны

Самые старые и высокие деревья на Барабане занимают западную часть северо-восточного континента. Расположенная здесь Делириум Треллисис находится на спорном участке территории, который ежедневно переходит из рук в руки. Вся имеющаяся информация указывает на то, что боевые братья должны ожидать серьёзной схватки. Однако они не знают, это место уже было осмотрено ударной командой тау, которая стремилась забрать устройство и случайно активировала его. Хотя шас'эль Кейл и большая часть его команды сумели сохранить разум и отступить, веспидам повезло меньше. Местное население постигла участь, подобная той, что тысячи лет назад разорвала на части цивилизацию Барабана.

Когда прибывает ликвидационная команда, всё замолкает.

Во время долгой оккупации Барабана веспиды чувствуют себя как дома. Туннели пронизывают массивные колонны древесных стволов и вьются сквозь узловатые холмики корней, придавая почтенному лесу оттенок чуждого. В подлеске валяется несколько трупов инсектоидов. Ещё больше тел ксеносов свисают из собственных катаколм, а отдельные хитиновые конечности и крылья засевают суглинистую землю.

Беглый осмотр места происшествия показал, что веспиды умирали по-разному – в основном от когтей своих сородичей и выстрелов из собственных нейтронных бластеров. Увядающие остатки Делириум Треллисис парят возле скопления входов в туннели. Тёмные паутинки лишены движения и своего призрачного блеска. Большие пятна на панелях подобны первым росткам гнили на трупе. Однако боевые братья обязаны прежде всего заняться насущными проблемами. В этой области эффект Делирия всё ещё силён. Каждый боевой брат должен пройти проверку на Делирий со штрафом -20.

Земля вокруг гниющего Делириум Треллисис неустойчива из-за многочисленных подземных ходов. Как только боевые братья обнаружат Треллисис, любой, кто приблизится к нему на расстояние пятнадцати метров, должен будет пройти **серьёзную (+0) проверку Бдительности**. Провал означает, что он не замечает неустойчивости почвы под своими тяжёлыми сапогами. Любой, кто продолжает подходить к остаткам на десять метров или ближе, должен пройти **сложную (-10) проверку Акробатики или Ловкости,** чтобы избежать падения на восемь метров в гнездо внизу (эта проверка предполагает, что боевой брат облачён в силовую броню; без оной проверка становится серьёзной (+0)). Если член ликвидационной команды падает в сеть туннелей и не может выпрыгнуть или выкарабкаться, он будет бродить по грязному некрополю в течение 2к10 минут (уменьшаемых успешной проверкой Выживания), пока не найдет выход. Внутренность гнезда так же усеяна мёртвыми ксеносами и едва ли достаточно широка для космодесантника. Однако мягкая земля легко поддается, оставляя его броню немного грязной, но в остальном невредимой.

Треллисис продолжает медленно разрушаться на глазах у боевых братьев. Любой персонаж, что пройдёт **серьёзную (+0) проверку Бдительности**, отметит, что одна деталь уже полностью исчезла из устройства. Сгнила ли он быстрее, чем остальные, или её забрали? Если ликвидационная команда ничего не сделает, Треллисис полностью исчезнет через 1к10+5 часов. В противном случае они вольны делать с устройством всё, что им заблагорассудится, хотя и должны остерегаться неустойчивой почвы.

Осквернено ли снаряжение ксеносов?

Караульные Смерти неизбежно будут столкиваться с чужацкими технологиями. Мнения Адептус Астартес на эту тему гораздо разнообразнее, чем у имперских подданных. Многие ордена космического десанта не столь суеверны, как обычные люди, но непоколебимы в вере, чести и традициях. Сложности отношений орденов Астартес и Экклезиархии таятся именно в этих фундаментальных философских различиях.

Некоторые космодесантники могут рассматривать технологию ксеносов именно так, как провозглашает Экклезиархия: порождение заклятых врагов человечества из которой не может выйти ничего хорошего. Однако для тех, кто верит, что при всём своём величии Император был лишь человеком, орудия ксеносов – это лишь механизмы.

Ксенотех бывает обычным делом не только в Карауле Смерти, но и в союзном Ордо Ксенос. В конечном счете, мнение боевого брата по этому вопросу: прагматичное, ревностно осуждающее или просто безразличное – зависит от решения игрока.

ИНКУБАТОР

На западной стороне поляны из земли поднимается неровный каменный холм, покрытый загадочными дырами, размером с кулак космодесантника. Эти миниатюрные катакомбы служат домом молодняка жалокрылов. Даже самые зрелые из них всё ещё малы и беспомощны по сравнению с боевыми братьями. Если ликвидационная команда решит истребить их до того, как они вырастут в полноценных врагов, те не смогут сопротивляться. Однако убийство беззащитных может быть отвратительным и недостойным для придерживающихся кодекса чести астартес.

ОСТАНКИ ТАУ

Когда боевые братья осматривают местность, рутинная **(+10) проверка Бдительности** позволит им найти среди обломков тело воина Огня. Осмотр трупа покажет, что он тоже был убит нейтронными бластерами веспидов. Самый интересный факт, который можно здесь почерпнуть, заключается в том, что рядом валяются более дюжины убитых импульсным оружием веспидов. Либо этот воин Огня был великим бойцом, либо он был не один.

Если кто-то из ликвидационной команды решит поближе взглянуть на обломки, то **серьёзная (+0) проверка Поиска** выявит небольшую, помещающуюся в ладонь сферу с некоего вида проектором. Хитрое устройство Тау хорошо оптимизировано, поэтому, несмотря на чужацкую природу, его можно включить **рутинной (+10) проверкой**

Техпользования. Она производит трехмерное изображение Делириум Треллисис, с некоторыми комментариями на языке Тау. Эта схема – плод изучения кастой Земли битвы, в которой впервые был обнаружен Треллисис. Если грамотный персонаж, имеющие умение Языкознание (Язык Тау) расшифрует содержимое, он обнаружит, что устройство на самом деле содержит указания о том, как использовать свет определённой частоты, чтобы навсегда вытащить Треллисис из фазированного существования. Именно благодаря этой процедуре тау смогли извлечь часть Треллисис.

ХРУСТАЛЬНОЕ ХРАНИЛИЩЕ

Один участок земли густо усеян чужацкими экзоскелетами, подобно грудам вредителей, бегущих из отравленного улья. Если боевые братья осмотрят этот холмик из грубых крыльев и хитина, то под ним они обнаружат провал, в котором находится надежно закреплённый металлический ящичек. Вскрытие требует **рутинной (+10) проверки Безопасности**. Внутри лежит запас кристаллов, уникальных для родного мира веспидов. Эти кристаллы питают знаменитое оружие веспидов, управляемое частотой колебания крыльев. Делирий создал фатальный цикл притяжения веспидов к заряженному энергией минералу. Инсектоиды роятся рядом с кристаллами, взмахивая крыльями на неестественных частотах, создавая тем самым низкоэнергетическое, но устойчивое поле. Поле и его ультразвуковая сигнатура подобны наркотику, притягивающему веспидов ближе и отравляющему их тела излучению.

В ТЫЛУ ВРАГА

Юго-восточный континент похож на северо-восточный, но деревья там по-летнему тёмно-зелёные. Тау и их союзники захватили часть континента. Местный Делириум Треллисис расположен ближе к центру континента, менее чем в двухстах километрах от одной из крупнейших на планете баз тау. Когда боевые братья доберутся до густых зелёных лесов, они должны быть осторожны и бдительны. Скрытные крууты чувствуют себя как дома в этом лесном регионе, и их гораздо больше, чем на других континентах. Если ликвидационная команда не составит хоть какой-то план, чтобы избежать обнаружения, их несколько раз атакуют крууты (некоторые из таких атак мастер может просто описать, чтобы избежать монотонных боёв). Но самое главное – если боевые братья не будут скрываться, тау быстро узнают об их присутствии.

Постоянное ощущение, что за тобой наблюдают, сохраняется на протяжении всего путешествия – некто постоянно шуршит в густой древесной кроне, а видимость в лучшем случае скверная. Поддержание максимальной скорости в густом подлеске и среди виноградных лоз, требует **рутинной (+10) проверки Вождения (Скиммер).** Провал удлиняет время путешествия.

Область, где находится Делириум Треллисис, похожа на остальную часть континента. За тысячелетия с момента его размещения над веерообразным устройством выросли два дерева, и оно плотно зажато между ними. Однако боевым братьям есть с чем бороться, помимо злокозненной флоры. Эта группа деревьев служит домом для племени круутов, которые поддались Делирию. Твари (которых в полтора раза больше, нежели боевых братьев) выскакивают из-за деревьев почти сразу же, как только боевые братья выходят из «Лэнд Спидера».

РЕГРЕССИРОВАВШИЙ КРУУТ

Хотя Делириум Треллисис воздействует на ксеносов иначе, нежели на людей, нельзя отрицать, что воздействие это на пользу им не идёт. Под пагубным влиянием планеты по всему Барабану многие крууты регрессировали до абсолютной дикости. Забыв о своем союзе с Империей Тау, эти жертвы Делирия живут в самых густых лесах. Сейчас они кажутся не более чем животными, хотя и выработали смертельно опасный охотничий стиль, соответствующий их природе.

РЕГРЕССИРОВАВШИЙ КРУУТ

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
50	25	(10) 50	45	60	15	(8) 44	30	12

Передвижение: 6/12/24/48 **Раны**:19

Умения: Акробатика (Лов) +20, Бдительность (Вос) +10, Лазание (С) +20, Скрытность (Лов) +20, Уклонение (Лов) +10, Бесшумный шаг (Лов) +20, Языкознание (Круутский) (Инт), Выслеживание (Инт) +10, Выживание (Инт) +10

Таланты: Удар и отскок†, Смерть с небес††, Неистовый натиск, Подскок, Молниеносные рефлексы, Владение холодным оружием (Примитивное), Спринт, Быстрая атака.

Особенности: Природное оружие (Клюв), Сверхъестественная Сила (×2), Сверхъестественное Восприятие (×2).

Броня: рваная кожаная броня (Корпус 2, Примитивное)

Вооружение: круутский охотничий клинок (1к10+10 Р; ББ 4), клюв (1к5+10 Р)

Снаряжение: нет.

†Полудвижение за талант Удар и отскок может переместить персонажа в любом направлении, в том числе и для прыжка.

†† При успешной проверке Акробатики крууту может сделать Натиск вертикально. Это дает ему те же преимущества, которые штурмовой десантник Караула Смерти получает от Гнева ангелов при использовании прыжкового ранца.

У большинства ксеносов сохранились круутские винтовки, но они позабыли как из них стрелять, и могут лишь сражаться укреплёнными на них клинками. Космодесантники имеют явное преимущество в подготовке и снаряжении, но поле боя сильно благоприятствует круутам, которые совершенно точно знают, как этим воспользоваться.

Крууты достаточно умны, чтобы не драться с космодесантниками лоб в лоб. Вместо этого они полагаются на скорость и подвижность, бьют с с ветвей и мгновенно отходят обратно. Деревья недостаточно прочны, чтобы предоставлять очки Брони от огня из оружия Адептус Астартес, но прицеливание усложняют: проверка Дальнего боя для попадания по укрывшемуся в ветвях круууту становится **сложной (-10)**.

Справившись с одичавшими круутами, боевые братья смогут взяться за Треллисис. Если они решили уничтожать устройства, то тут есть некоторая проблема: любая сила способная уничтожить Треллисис, почти наверняка

опрокинет и оба массивных дерева. Если ликвидационная команда забыла этот маленький факт, втискивая свои взрывчатые вещества в узкое пространство, мастер может потребовать проверку Интеллекта, прошедший которую может осознать опасность, или Уклонения, чтобы избежать урона от падающих деревьев. В любом случае взрыв и/или вырубка больших деревьев наделают много шума, что эхом разнесётся по лесу, вызывая целый хор птичьих криков и почти наверняка привлекая внимание ближайшей базы тау. Команда тау может появится тут через 3к10 минут и вступит в бой с боевыми братьями, если они не успеют отступить.

Извлечь Треллисис – более сложная задача. Вот несколько способов, как это сделать:

- Выпилить цепным мечом ствол одного из деревьев. Это медленный, но надёжный метод, не требующий проверок, но занимающий [20 - бонус Силы] минут.
- **Серьёзная (+0) проверка Взрывотехники** может стереть в порошок одно или оба дерева, не повредив Треллисис. Провал на две и более степени приведёт к уничтожению Треллисис.
- Ликвидационная команда может вырезать часть стволов, чтобы обнажить Треллисис. Это требует трёх успехов в **длительной проверке Ближнего** (если персонаж использует холодное оружие) или **Дальнего боя** (если персонаж использует подходящее стрелковое оружие – например, огнемёт или мельтаган).

Если ликвидационная команда так или иначе пытается вырубить деревья, успешное использование Оценки, чтобы найти слабые места либо вдвое сокращает необходимое время, либо даёт +10 к шансам на успех.

ОСТАНКИ КСЕНОСОВ

Круты гнездились в ветвях деревьев, примерно на высоте пятнадцати метров. Если боевые братья посмотрят вверх, они увидят их жилища, образованные из шкур животных, листьев и мульчи – частично переваренной железными желудками круутов древесины. Любой, кто захочет осмотреть эти «постройки», должен пройти **серьёзную (+0) проверку Лазания**, чтобы подняться наверх. Вам потребуются **рутинные (+10) проверки Бдительности**, чтобы персонаж смотрел, как распределяет вес, поскольку боевой брат значительно тяжелее хрупкого круута (Без силовой брони такие проверки на один шаг проще).

Разведка не выявит ни одного круута – похоже, что в бой с ликвидационной командой ринулось всё поселение. Хажина завалена останками тау, имперцев, веспидов и даже других круутов – это доказывает, что местные были изгоями, отделившимися от своих. Большая часть неповрежденного оборудования малопригодна для космического десантника, так как оно слишком мало и крайне низкого качества. Однако рядом с забрызганной кровью нагрудником валяется пара ЭМИ-гранат производства тау.

СЛОВА ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ

В пределах прямой видимости от логова круутов есть ещё одно интересное место. Лес подступает к большому озеру, на поверхность которого поднимаются побитые временем каменные колонны, а адамантитовые балки пролежали достаточно долго, чтобы даже сверхпрочный металл начал медленно ржаветь. Это место когда-то было убежищем последних жителей Барабана. Сюда те немногие люди, которые избежали безумия, опустошающего планету, бежали, чтобы спрятаться от своих менее удачливых соседей.

Рутинная (+10) проверка Проницательности показывает, что обломки когда-то образовывали укреплённый бункер, снабжаемый водой из озера. От одиноких обитателей этого бастиона осталось немногим больше свидетельств, чем от обреченной цивилизации планеты. Обломки костей среди осколков металла и камня говорят о том, что спрятавшийся, вероятно, укрывался тут до самой смерти. Несколько смятых страниц рукописи на высоком готическом застряли между двумя плоскими кусками щебня. По-видимому, это отчет выжившего, но разборчива только первая, испачканная страница. Время закончило работу, которую Треллисис не смог.

Возможно, мы последние выжившие на планете. Другие живут, но они не более чем пустые человекообразные оболочки, наполненные безумием. Всего несколько дней назад я гулял с женой и сыном по поющим садам столицы. Каким далёким это кажется по сравнению с воспоминанием о том, как я нашел их безжизненными в огромной луже крови. Нож всё ещё был у неё в руке.

Хотя я сомневаюсь, что эти слова когда-нибудь будут найдены, я чувствую себя обязанным оставить воспоминания о доме, который был. Возможно, так я хочу занять разум, чтобы одиночество и потеря не сделали с ним то, что не могло сделать ужасное оружие врага. Я также должен оставить предупреждение об этих проклятых дьяволах, ибо их тьма наверняка вернется к нам.

Западный континент

Делириум Треллисис на гористом западном континенте находится на имперской стороне фронта. К сожалению, местная рота Имперской Гвардии полностью потеряла рассудок из-за призраков Барабана и захватила устройство. Это подразделение иокантосского 39-го дезертировало несколько месяцев назад, в припадке ужаса убив своего капитана и комиссара. Умы людей остаются непоправимо разбитыми от пережитого, а те, что частично восстановились, не хотят возвращаться. Безумие едва ли станет большим оправданием для их действий, чем трусость, и они знают, что приговорены к смерти. Рота укрылась в Старой чаше – горе, полной пещер и туннелей, пробуренных веспидами десятки лет назад, прежде чем имперские войска захватили прилегающую территорию. Делириум Треллисис спал на вершине горы задолго до того, как веспиды начали копать. Гвардейцы никогда бы не узнали, что он там, если бы тау не обнаружили Треллисис и не пришли за ним. Тау были совершенно не готовы к встрече с обезумевшими вооруженными людьми, живущими внутри горы. Прежде чем погибнуть, они сумели разорвать Треллисис, открыв его роте.

«Лэнд Спидер» ликвидационной команды способен преодолевать крутые горы, но чтобы добраться до Старой чаши требуется лететь едва ли не вертикально. Местная живность, крупные кошки и косматые бараны, не выказывает особого страха перед космодесантниками или их транспортными средствами, когда те пересекают заснеженные хвойные деревья. Как бы ликвидационная команда не пыталась подобраться к Треллисис, самой близкой точкой высадки к нему окажется утёс примерно в трети пути вверх по горе. Несколько круглых туннелей в камне ведут к скальному выступу, где находится большой круг расчищенной земли.

Пылающая яма

Дезертировавшая рота проводит большую часть времени внутри горы, но готовить еду, заряжать батареи, греть камни для тепла и делать другие дела, требующие огня, приходится снаружи, чтобы туннели не заволокло дымом. В расчищенном круге горят костры разных размеров. Маленькие – в перевёрнутых касках и узких желобах, вырытых в мёрзлой земле, а самый большой костёр, на котором жарят туши, ревёт в остатках кабины имперского «Часового». В этом районе обитает дюжина мужчин. Их боевая броня всё ещё видна под тряпьём из шкур и меха.

Более здравомыслящих членов роты легко заметить, так как именно они быстро отступают в сеть пещер при виде боевых братьев. Ещё двое мужчин просто остаются на месте, потроша изрешеченные лазганами трупы горных баранов. Трио же самых сумасшедших гвардейцев вскакивают и бросаются в безумную (и почти наверняка самоубийственную) атаку на боевых братьев. Профиль имперских гвардейцев можно найти на странице 431.

Двое оставшихся почти не реагируют на то, что происходит с их товарищами и ликвидационной командой.

С момента прибытия на Барабан они испытывали куда более странные видения. На самом деле, если боевые братья попытаются с ними заговорить, потребуется искусное убеждение, чтобы убедить тех, что они не просто ещё один призрак. Но с помощью хорошего отыгрыша (или удачных социальных проверок) ликвидационная команда может убедить оставшихся солдат ответить на вопросы о том, кто они и что находится в пещерах за ними. Люди не возражают, если Ангелы смерти пройдут мимо них в гору.

Узкий проход

Веспиды крупнее тау, но всё же сильно меньше бронированных космодесантников, особенно когда прижимают крылья к телу, чтобы зарыться в землю. Каменные туннели не уступают земляным проходам на северо-восточном континенте. Боевые братья могут двигаться по шахтам, но едва-едва. Если они не пожелают оставить священные силовые доспехи, путь к Треллисис будет сопровождаться скрежетом и искрами. Силовая броня не пострадает, но перекрасить её потом явно придётся.

Проход змеится через гору, иногда прерываясь на пустые пещеры или разделяясь на небольшие боковые альковы, но тропа, ведущая к Треллисис, сравнительно пряма. Время от времени боевые братья слышат шаги, отдающиеся эхом где-то поблизости, но если они не нашли способ тихо пройти через закрытые проходы, при приближении ликвидационной команды все дезертиры убегают.

УРОЖАЙ

Иокантос – суровая планета, где местечковые военные вожди постоянно сражаются за призрачное пламя – редкий и ценный цветок. Большая часть войсковой десятины планеты поступает из кочевых армий. Лишившись непосредственного врага и погрузившись в безумие, многие солдаты вернулись к укоренившимся привычкам: собирать урожай. Самая крупная пещера, в которую попадает ликвидационная команда, поднимаясь по наклонным туннелям, служит местом приложения их тщетных усилий.

С помощью ножей и топоров дезертиры вырезали в стенах овальной пещеры грубые выступы. Причудливый набор потенциальных подношений, собранных на этих полках, даёт представление о личных психозах обитателей горы. Многие кучи явно похожи на иокантосское призрачное пламя: выносливый пурпурный горный чертополох и красные стручки семян местных деревьев. Однако другие подношения явно вызваны видениями, которые лучше оставить неизвестными. На импровизированных полках стоят мешочки с болтерными гильзами, вырезанными вручную деревянными идолами и глазами жалокрылов – высушенными и нанизанными на длинные шнуры.

В ПЕЩЕРЕ ГОРНОГО КОРОЛЯ

Харизматичный призывник по имени Самсаэль Орлос теперь де-факто является командиром бывших солдат. У Самсаэля неровно отросшие каштановые волосы а, одет он в окровавленную и изодранную куртку убитого комиссара. Болт-пистолет мертвеца также висит на бедре Орлоса, хотя некоторое время назад он выпустил все драгоценные патроны в иллюзорных врагов. Он воображает себя ваем (то есть «князем») растущей банды. У этой привычной структуры общества нашлось достаточно сторонников, чтобы те немногие, кто выступил против Самсаэля, не продержались долго. Когда его люди вырвали Делириум Треллисис из рук тау, он уверился, что его изменчивые образы отображают мир по ту сторону, и Треллисис – это врата, которые просто нужно отпереть. Несколько дней он собирал дезертиров вокруг устройства, вещая им об освобождении от войны и холода, которое ждёт их по ту сторону врат.

Орлос и его люди протащили устройство так далеко вглубь горы, насколько позволяла конструкция. Видимое и слегка повреждённое устройство колышется в центре пещеры, и призрачные образы танцуют по его тёмным панелям. Пещера забита дезертирами и результатами их усилий открыть врата с Барабана. Не имея техножрецов, которые могли бы общаться с устройством, Орлос и его люди прибегли к экспериментам и попытались выполнить технообряды так, как умеют. Провода и шланги соединяются с Треллисис, исходя из хромающего и безоружного сервитора. Обгоревшее каменное кольцо и несколько почерневших трупов наводят на мысль о ритуале с прометием, который пошёл наперекосяк, а чучело Треллисис, сделанное из лазганов и бронеплит, говорят об оставшихся без ответа молитвах.

Когда космодесантники входят в постыдную молельню, Орлос трясёт сервитора за толстые плечи, требуя, чтобы тот открыл тайну устройства. Пока он был поглощен своей задачей, несколько его людей услышали приближающуюся ликвидационную команду и осторожно направили лазганы на вход. Когда Орлос наконец обращает внимание на космодесантников, он смотрит на них с негодованием. Увидев ангелов Императора, он первым делом подумал, что они, должно быть, пришли, чтобы вернуть себе «врата» – дар, которого он оказался недостоин. Он также считает это суждение несправедливым. Если в отряде присутствует технодесантник, Орлос предполагает, что тот говорит за всех и адресует свой упрек ему, в противном случае он будет поносить всех:

- Нет, подожди! Мне просто нужно больше времени! – Он шагает к вам с выражением лёгкого страха, но само появление Астартес его будто не удивило. – Я почти открыл их, я чувствую это. Это, всё это ... – он обводит рукой комнату, затаив дыхание. – Я сделал это для него. Я закончу его!

Для отображения Самсаэля Орлоса используйте профиль имперского гвардейца, но добавьте к вооружению болт-пистолет без патронов (считается импровизированным оружием), увеличьте Общительность на +10 и дайте талант Бесстрашие. Орлос явно не в себе, а многие имперские гвардейцы готовы подчиняться его приказам. У боевых братьев есть несколько вариантов – начиная от дипломатии и заканчивая насилием. Мастеру будет полезна следующая информация:

- Орлос твердо верит в божественность астартес. Пока их слова не противоречат его убеждённости, что он должен привести дезертиров в лучшее место, он восприимчив к тому, что они говорят.
- Если начнётся схватка, гвардейцы образуют одну или несколько Орд общей Численностью 40.
- Запугивание дезертиров сработает хуже, чем другие формы убеждения – они слишком не в себе, чтобы поддаваться страху. Если боевой брат проходит проверку Запугивания против дезертиров, половина отступает. Однако другая половина немедленно атакует (тогда Орда будет иметь Численность 20 вместо 40).

Последнее противостояние

"Тот, кто верит, что сила оружия не неспособна привести к победе – глупец, но верящий в превосходство силы над хитростью, отдает победу глупцам"

– из боевых доктрин Тёмных Ангелов

Кор'Уи Аршет – посланник касты Воды, прибывший на Барабан в составе более многочисленного контингента, чтобы убедить генерала Каросеса присоединиться к Тау. Однако на Барабане он пережил многие несчастья, и самое большое из них то, что теперь он находится под влиянием Делирия. Мастер волен устроить встречу с посланником где угодно, но скорее всего, она выведет операцию на финишную прямую. Ведущие, что предпочитают гибкий подход к истории, возможно, захотят, чтобы он появился рядом с последним Треллисис. Вот несколько возможных вариантов:

Высокие поляны: Кор'уи Аршет сопровождал воинов Огня и был ранен в миг активации Треллисис. Он лежит без сознания рядом с трупами остальных тау.

В тылу врага: Кор'уй Аршет не знал, как далеко крууты отошли от Высшего блага. Он пришёл, чтобы убедить их вернуться к мирному союзу. Своевременное прибытие ликвидационной команды – фактически единственное, что спасло его от съедения, и он выбегает из своего укрытия, чтобы поблагодарить их, как только битва закончится.

Западный континент: Кор'уй Аршет сопровождал воинов Огня в неудачной попытке вернуть Треллисис. Ликвидационная команда находит его в плену у Самсаэля Орлоса.

Безотносительно того, где он находится, тау попал под влияние Делирия и считает боевых братьев союзниками. Поблагодарив их за «спасение», он переходит к просьбе:

"Спасибо тебе, Кай'Эль. Мне очень повезло, что вы нашли меня. Однако я должен снова попросить вас о помощи. Я не собирался уезжать так надолго. Нас ждёт важный генерал гуэ'ла, которому необходимо показать мудрость Высшего блага. Пройдёт совсем немного времени, прежде чем другие члены моей касты решат, что я потерялся в этой странной заводи раздоров, и уйдут вместе с ним. Я верю, что в вашей компании я вернусь гораздо быстрее и безопаснее. Вы проводите меня обратно?"

База тау расположена в низине. Круглое здание обшито гладкими белыми панелями, а на сто метров во всех направлениях от него лес был сведён, что делает любого, кто приближается, лёгкой мишенью. Здание окружают восемь крупных, но неглубоких овальных углублений, в которых явно укрыты орудия поддержки. Каждый из четырех входов прикрывают две рельсовые пушки. Отряд воинов Огня (профиль см. стр. 423) патрулирует окружающую область.

Когда Кор'уй Аршет (предполагается, что боевые братья согласились его сопровождать) ведёт боевых братьев вниз по пологим стенам долины, они ясно видят происходящее внизу. База имеет сорок метров в высоту и увенчана плоской посадочной площадкой для челноков. Когда боевые братья приближаются, он видят как на вершине сооружения садится десантный корабль «Косатка», а два воина Огня сопровождают к нему человека в имперской военной форме. Любой, кто использует оптику, чтобы лучше рассмотреть обмен, видит, что на лице генерала страх смешан с упрямством.

На краю искусственной прогалины виден ещё один, более крупный выжженый круг. Эта специальная платформа была построена для посадки «Мант». Один такой сверхтяжёлый корабль стоит там сейчас. Даже на земле огневая мощь корабля выглядит угрожающе: ряды пусковых установок, спаренные тяжёлые рельсовые пушки и множество турелей со скорострельными пушками. Экипаж касты Воздуха находится снаружи и проводит техническое обслуживание, готовя корабль к запуску.

Эта «Манта» привела шас'эль Кейла и его команду на Барабан, и пока боевые братья выискивали Треллисис, его силы тоже не бездействовали. Командующий пережил несколько неприятных мгновений, когда, вычислив местонахождение уцелевшего Треллисис, добрался до него и обнаружил, что ликвидационная команда его опередила. Тем не менее, он извлёк Треллисис из Высоких полян и поместил его в стазисное поле. Если ликвидационная команда пропустила одно из мест размещения Треллисис, то тау могли взять более существенный приз, ныне покоящийся в грузовом отсеке «Манты», которую они так оптимистично запросили.

Боевые братья чётко видят оба корабля и им предстоит принять несколько важных решений. Хотя мастеру не стоит прямо говорить «Это невозможно, даже не пытайтесь», он должен убедиться, что игроки понимают, насколько обстановка опасна; в открытом бою космодесантники смогут только подороже продать свои жизни. Бросаться через открытую местность к базе в таком малом количестве крайне рискованно, а бой в любом месте, где Манта может выстрелить из основного орудия, равносилен самоубийству. **Проверки Тактики** будут уместны, поскольку ликвидационная команда оценивает варианты действий. В зависимости от успешности боевых братьев, мастер может предложить им информацию или совет, основанный на следующих фактах:

В обход посланника

Если из-за хода повествования или характера игроков мастер не может использовать Кор'Уи Аршета, он может по-другому оповестить ликвидационную команду о событиях, происходящих на базе тау. Вот несколько возможностей:

- От Имперской Гвардии приходит сообщение о том, что они обнаружили, где их генерал.
- Ликвидационная команда опаздывает и обнаруживает, что Треллисис уже нет. Чтобы вывезти устройство с планеты, потребуется очень большой корабль, а это означает, что его почти наверняка доставят на главную базу тау.
- После столкновения с ударной командой тау (или обследования оставшихся на Высокой поляне тел) боевые братья могли захватить их документы. Чтобы понять, о чём там речь, требуется успех в проверке Языкознания (Язык Тау) или толкователь.
- Наконец, вы можете переместить базу тау так, чтобы ликвидационная команда видела, как один из орбитальных челноков спускается через атмосферу.

- Болтер паттерна «Годвин» достаточно дальнобоен, чтобы из него можно было застрелить генерала, точно не дав тау выжать из него имперские тайны. Пожертвовать всего одной жизнью, чтобы спасти стократ больше – уместная цена. Считается, что генерал находиться на Дальней дистанции поражения «Годвина».
- Ликвидационная команда может заинтересоваться девятью лишёнными брони пилотами касты Воздуха, работающими на стартовой площадке. Это обычный экипаж «Манты». Если боевые братья смогут уничтожить пилотов до того, как они сядут в «Манту», вряд ли кто-то ещё в непосредственной близости сможет управлять этим сложным кораблем. Кроме того, погрузка происходит через заднюю рампу, вне зоны стрельбы главного калибра корабля. В том прискорбном случае, когда вам понадобятся характеристики вооружения «Манты», см. таблицу 15-3.
- Какие силы тау находятся внутри базы – отсюда не определить. На самом деле в настоящее время на базе лишь несколько команд воинов Огня; тау не поддерживают большого присутствия на Барабане, оставив его круутам и веспидам. Воины внутри могут образовать орду с максимальной Численностью 30.
- Близлежащие горы предлагают достаточное укрытие и узкие проходы, в которые не смогут попасть транспортные средства и которые сводят на нет численное превосходство врага. Но это скорее удобный путь отхода, чем способ вести бой, поскольку нет никакой гарантии, что одна или обе их цели просто не улетят на «Манте».
- Две скорострельные пушки прикрывают каждую сторону базы, но подход к ним открыт. Кроме того, остаётся ещё патруль воинов Огня. Патруль вполне можно заманить в засаду. Если боевой брат доберётся до строения невредимым, он все равно должен пройти **серьёзную (+0) проверку Безопасности**, чтобы открыть вход. Внутренняя часть базы создана для щуплых тау. Боевой брат в силовой броне получает штраф -10 для проверок Ближнего боя из-за тесноты помещения.
- Если ликвидационная команда догадается использовать Кор'уи Аршета в качестве отвлекающего маневра или приманки, **проверка Обмана** или хорошо продуманная история убедит его помочь.
- Если боевые братья сохранили ЭМИ-гранаты из гнезда диких круутов, им стоит вспомнить, как сильно тау полагаются на свои технологии.

Настал момент истины. Рискнёт ли ликвидационная команда допустить, чтобы жизненно важная информация о Барабанском фронте попала в руки врага? Сделают ли они ставку на то, что тау не извлекли важной информации из Треллисис, или понадеются, на то, что бегство тау с чужацким устройством ничего не изменит? Штурм посадочной площадки или сражение с ударной группой: любой вариант потребует всей мощи ликвидационной команды. Если боевые братья попытаются разделиться, одной мощи их оружия не хватит. Поле битвы определено, победа или поражение зависят от выбора боевых братьев и мастера игры.

ВООРУЖЕНИЕ «МАНТЫ»

Ионная пушка: (300 м.; О/2/–; 3к10+5; ББ 7; Спаренное) †

Скорострельная пушка: (60 м.; –/–/10; 2к10 В; ББ 3) †

Самонаводящиеся ракеты: (2000 м.; О/–/–; 3к10+6 В; ББ 10; Маг. 5) †

Ракетный пусковой контейнер: (120 м.; О/2/–; 2к10+6; ББ 5; Спаренное)

Тяжёлая рельсовая пушка: (400 м.; О/–/–; 6к10+12 У; ББ 12; Опустошительное (1), Разящее, Спаренное) ††

† Манта имеет достаточный боезапас для этого оружия, а потому размер магазина не имеет значения.

† Самонаводящиеся боеголовки дают +20 ко всем проверкам Дальнего боя, совершаемым для стрельбы из этого оружия. Каждая ракета может быть выпущена только один раз.

Таблица 1-3: Вооружение Манты

	Скорострельная пушка	Ракетный контейнер	Самонаводящиеся ракеты	Ионная пушка	Тяжелая рельсовая пушка
Количество	16	1	2	6	1
ДБ дронов	30	Нет	Нет	Нет	Нет
ДБ пилотов	Нет	35	35	35	35
Сектор обстрела	Лоб: 8	Лоб: 1	Лоб: 2	Лоб: 6	Лоб: 1

Возвращение на Эриох

Как только вокс-маяк ликвидационной команды будет включен, «Копьё Ярости» поймает его сигнал. Фрегату потребуется день или два, чтобы вернуться из своих собственных сражений и забрать боевых братьев. Космодесантники, как известно, не сидят сложа руки и боевые братья, вероятно, захотят использовать это время для продолжения военных действий. Мастер должен дать им возможность делать, что хотя, но боевым братьям нельзя разделяться, чтобы «Копьё» смогло быстро забрать всех. Используйте правила закадровых операций (см. стр. 314), чтобы отыграть эти события.

По возвращении, с боевыми братьями встречается инквизитор Квист. Она слушает их отчет и определяет устройства как «Делириум Треллисис», если они ещё не сделали этого. Она также рассказывает всё, что ей известно о Делириуме (эта информация дана в начале приключения). Квист будет исключительно довольна, если им удалось привезти образец для изучения, но не меньше её радует и то, что технология не попала в руки тау. Квист проявляет умеренный интерес к одичавшим круутам и тау, но мало заботится о судьбе полков Имперской Гвардии, независимо от того, какой выбор сделала ликвидационная команда.

Награды

Очки опыта

Каждый защищённый от тау Треллисис: 200 ОО.
Спасение или убийство генерала: 100 ОО.
Победа над командным подразделением Тау: 100 ОО.
Удержание Эпсилона-420: 100 ОО.
Дополнительно 200 бонусных ОО, если команде удалось спасти (а не убить) генерала и не позволить шас'эль Кейлу сбежать. Дополнительно 100 ОО, если команде удалось справиться с обезумевшими гвардейцами в Старой чаше, не убивая их

Слава (по +1 очку за каждый пункт)

- Не позволить тау захватить ни одного Треллисис.
- Не позволить тау вывезти генерала.
- Победить шас'эль Кейла и его командное подразделение.
- Справиться с двумя из следующих событий: отбить атаку круутов на заставу, справиться с регрессировавшими круутами, справится с дезертирами в Старой чаще.

Как всегда, мастер может совершенно свободно вознаграждать игроков за умные планы и хороший отыгрыш.

Информация к размышлению

Теперь у боевых братьев есть некоторое представление о причинах появления «призраков» Барабана, но количество вопросов только возросло. Какой враг мог создать такое оружие? Почему на Барабане? Или на густонаселенных планетах Делириум Треллисис до сих пор просто не обнаружены? Было ли совпадением, что люминаторы хранилища «Омега» обнаружили устройства, или они связаны с его непостижимым назначением?

НИП и антагонисты

Посвящённый Дэйн из Чёрных Храмовников

Дэйн молод для караульного Смерти, но он лишь сопровождает капитана Джареша. Дэйн сознает своё необычное положение в организации и горит желанием показать себя старшим боевым братьям и особенно своему капитану. Он обладает пытливым умом, который сохраняет и анализирует любую информацию, которую ему сообщают.

Посвящённый Дэйн

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
55	40	(10) 45	(8) 41	47	48	38	48	43

Передвижение 5/10/15/30 **Раны**:20

Умения: Бдительность (Вос), Шифры (Руны ордена, Караул Смерти) (Инт), Обыденное знание (Адептус Астартес, Карул Смерти, Империум) (Инт), Уклонение (Лов)+10, Вождение (Наземная техника), Запретное знание (Ксеносы), Грамотность (Инт), Навигация (Планетарная), Пилотирование (Космические корабли) (Лов), Учёное знание (Кодекс Астартес), Бесшумный шаг (Лов), Языкознание (Низкий готический, Высокий готический) (Инт.), Тактика (Инт.).

Таланты: Амбидекстрия, Владение оружием астартес, Бугрящиеся бицепсы, Подготовка караульного, Обострённые чувства (Зрение), Ненависть (Еретики), Стальные нервы, Сопротивляемость (Психосилы), Парное оружие (Холодное), Мастер кулачного боя.

Особенности: Размер (Крупный), Сверхъестественная Сила (×2), Сверхъестественная Выносливость (×2).

Броня: силовая броня астартес (Голова 8, Руки 8, Корпус 10, Ноги 8; История: Ярость молнии).

Вооружение: болт-пистолет астартес (30 м.; О/3/—; 2к10+5 В; ББ 5; Маг. 12; Пер. ПД, Разрывающее), боевой нож астартес (1к10+10 Р; ББ 2), цепной меч астартес (1к10+11 Р; ББ 4; Несбалансированное, Разрывающее).

Снаряжение: прыжковый ранец астартес, три магазина для болт-пистолета, цепь преданности.

Характеры: Принимай любой вызов, Учёный.

ВООРУЖЕНИЕ «ГРОМОВОГО ЯСТРЕБА»

Лазпушки (2) :(300 м., О/–/–, 6к10+10 Э, ББ 10, Маг. 40, Пер. 2 ПД)

Турболазер: (750 м., О/–/–, 4к10+30 Э, ББ 20, Маг. 5, невозможно перезарядить в воздухе, Взрыв (6))

Шесть ракет «Адский удар»: (1000 м., О/–/–, 4к10+6 В, ББ 10, каждая ракета одноразовая, Взрыв (1))

Спаренные тяжёлые болтеры (4): (150 м., –/–/10, 3к10+1 В, ББ 6, Маг. 200, Пер. 2ПД, Спаренное, Разрывающее) ††

† Этим оружием может управлять либо пилот, либо машинный дух боевого корабля, который имеет ДБ 40.

†† Цели для этого оружия выбирает стрелок, но при броске используется Дальний Бой машинного духа.

ВЕСПИД-ЖАЛОКРЫЛ

Веспиды – это крылатые ксеносы, покрытые прочным хитиновым экзоскелетом, который защищает даже их крылья. Они всецело преданы тау и полностью интегрированы в их империю. Хотя в этом приключении герои не столкнутся с веспидами, они очень распространены на Барабане. Решения игроков (или задумки мастера) могут привести ликвидационную команду в конфликт с этими ксеносами, так что их профили приведены здесь для удобства.

ВЕСПИД-ЖАЛОКРЫЛ

ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
35	45	30	(8) 45	60	25	30	30	15

Передвижение: 4/8/16/32 **Раны**: 15

Умения: Акробатика (Лов), Бдительность (Вос), Уклонение (Лов) +10, Языкознание (Язык Тау, Веспидский) (Инт), Выживание (Инт)

Таланты: Владение лёгким оружием (Твердотельное, Примитивное), Молниеносные рефлексы, Владение холодным оружием (Примитивное),

Особенности: Летун (10), Смертоносное природное оружие (Когти), Сверхъестественная Выносливость (х2).

Броня: природная хитиновая броня (3 ОБ во всех зонах)

Вооружение: нейтронный бластер † (45 м.; О/2/–; 2к10+3 Э; ББ 6; Маг. 24; Пер. ПД), когти (1к10+3 Р)

Снаряжение: коммуникационный шлем (включая вокс)

† Нейтронный бластер работает только в руках веспида.

Часто задаваемые вопросы

Вопрос: если оружие имеет свойство Шквальное, оно удваивает свою Скорострельность или количество выстрелов, что может совершить за одну атаку (но не более Скорострельности)?

Ответ: удваивает Скорострельность

Вопрос: сколько попаданий из оружия со свойством Шквальное позволяет избежать каждая степень успеха в проверке Уклонения?

Ответ: в случае с уклонением от атаки из оружия со свойством Шквальное, успешная проверка Уклонения позволяет избежать двух попаданий и ещё двух попаданий за каждую степень успеха.

Вопрос: можно ли Уклоняться от психосил?

Ответ: от психосил можно уклоняться, как от обычных атак, если не указано иного. По решению мастера, некоторые психосилы могут воздействовать на слишком большую площадь или не иметь видимых проявлений и потому от них нельзя будет уклониться.

Вопрос: может ли персонаж с прыжковым ранцем парить, зависнув на одном месте?

Ответ: да, может, но не более минуты. Для этого не требуется никаких действий. Чтобы изменить высоту или направление, требуется потратить на движение Полудействие и (возможно) совершить проверку Пилотирования (Прыжковый ранец) в зависимости от условий и решения мастера.

Вопрос: если в урон указан как 1к10×ПР то персонаж с пси-рейтингом 3 нанесёт 3к10 единиц урона или 1к10 × 3?

Ответ: 3к10.

Вопрос: селектор боеприпасов действительно вмещает три магазина для оружия, к которому подключён? Как он работает со штормболтером? Магазин боеприпасов к штормболтеру стоит столько же очков Реквизиции, сколько обычный?

Ответ: селектор боеприпасов вмещает три стандартных магазина для оружия, к которому подключён, в том числе штормболтеру. Магазин к штормболтеру стоит столько же очков Реквизиции, сколько обычный.

Вопрос: тактический десантник получает бесплатный магазин специальных боеприпасов только для болтера или может использовать его с другим оружием?

Ответ: этот магазин можно использовать в любом оружии, что тактический десантник реквизировал для этой операции или получил, благодаря таланту Знаковое снаряжение.

Вопрос: если игрок проваливает испытание Сплочённости, требуемое для того, чтобы войти в режим отряда, может ли следующий игрок пройти испытание Сплочённости или потратить Полное действие на то, чтобы войти в режим отряда или из-за провала одного космодесантника вся команда застревает в режиме одиночки на весь раунд?

Ответ: да, другой игрок может попытаться пройти испытание Сплочённости или потратить Полное действие. Каждый персонаж может попытаться сделать это лишь раз в раунд, но общее количество попыток ликвидационной команды войти в режим отряда не ограничено.

Вопрос: если одиночная или отрядная способность позволяет персонажу совершить Полное или Полудействие вне своего хода (или в качестве Свободного действия), может ли персонаж совершать свои обычные действия в свой ход?

Ответ: да. Например, если Болтерный штурм позволяет боевому брату совершить Натиск и пострелять в качестве Свободного действия, он всё ещё может совершить Натиск и атаку в ближнем бою в свой ход или совершить другое Полное действие или два Полудействия.

Вопрос: как Первая помощь (особое применение умения Медика) взаимодействует со множеством полученных ранений? Что делать, если некоторые удалось залатать применением Медики, а некоторые – нет?

Ответ: Первая помощь применяется к совокупному урону, что получил персонаж и который ещё не пытались излечить. Одна попытка Первой помощи пробует излечить весь полученный урон, даже если он пришёл из нескольких источников. Если Первая помощь была неудачна или не смогла восстановить весь урон, оставшийся урон уже нельзя будет снять Первой помощью – только Длительным уходом или временем. К примеру: у боевого брата двадцать ран, и он полностью здоров. Он получает десять очков урона, что оставляет ему десять ран. Первая помощь восстанавливает восемь очков урона – теперь у космодесантника уже восемнадцать ран и два очка урона, которому уже была оказана Первая помощь. Он получает ещё десять очков урона, что оставляет его в восьми ранах, с десятью очками «свежего» урона и двумя очками урона, который уже пытались лечить. Новая попытка Первой помощи восстанавливает двенадцать очков урона, что должно полностью восстановить астартес – но два «застарелых» очка урона не снимаются (так как их уже пробовали лечить), так что персонаж восстанавливается лишь до восемнадцати ран. Эти два очка можно будет снять только при помощи Длительного ухода или естественного заживления ран.

Вопрос: можно ли снять такой «застарелый» урон, потратив очко Судьбы или очки Судьбы восстанавливают только урон, который не пытались лечить Медикой?

Ответ: очки Судьбы восстанавливают любой урон (кроме Критического), неважно, пытались его лечить Медикой или нет.

Вопрос: может ли один боевой брат иметь несколько предметов из раздела «Символика ордена»?

Ответ: нет. Мастер может позволить игрокам менять такие предметы между операциями, но один персонаж может иметь лишь один символ ордена одномоментно – таковы ограничения Караула Смерти.

Вопрос: сколько боеприпасов получает каждый космодесантник на операцию?

Ответ: персонажи обладают неограниченным боезапасом для своего обычного и Знакового вооружения – им не нужно подсчитывать ни величину боекомплекта, ни его вес. Если отряд попадёт в обстоятельства, где пополнить подсумки будет негде, мастер может объявить, что боекомплект героев исчерпался. В целом мастеру следует применять «правило трёх», то есть считать, что если не указано обратного, каждый космодесантник имеет три магазина для каждого стрелкового оружия. Что же касается специальных боеприпасов, то каждый магазин таковых запрашивается отдельно, согласно таблице 5-11.

Вопрос: может ли боевой брат получить терминаторскую броню в личное пользование за талант Знаковое снаряжение (Герой):

Ответ: нет. Общая стоимость такого доспеха включает в себя вооружение, вместе с которым броня будет стоит 100 очков Реквизиции, а Знаковое снаряжение (Герой) даёт лишь 70.

Вопрос: получается, что ликвидационная команда восстанавливает очко Сплочённости каждый раз, когда кто-то из её членов тратит очко Судьбы?

Ответ: нет. Очко Сплочённости восстанавливается только если один из членов команды специально тратит очко Судьбы на восстановление Сплочённости.

Special thanks to our playtesters

"The Bolter & Chainsword Playtest Group" Matthew Hunt with Andrew Binsack, Ruben DeJong, Richard Galvez, Austin W. Hoffman, Anders Lang, Scott Mallinson and Ryan Powell "Bring the Noise" James Savage with Davie Gallacher, Thomas S. Ryan, and Stewart Strong, "Curious Pastimes" Paul Tucker with Colin Brook, Ben Cawkwell, Sarah Cawkwell, Edd Duggan, Liam Eyers, Alexander Lampson and James Littlewood "No Guts, No Glory" Sean Connor with Mathieu Booth, Nick Hodge, Stephen Pitson, Mark Smith, and Michael Thompson "Sons of a Rogue Trader" Robin Everett-McGuirl with Chris Brandmeier, Adam Hargraves, Peter Larotta, Bob Leuzarder, Matthew Robenhymer, and Nate Taylor "Veterans of a Psychic War" Benn Williams with Robert Adducci, Derick Adkins, Chris Doyscher, Chris Lancaster, John Ross, Aric Wieder, Rebecca Williams, and Eric Young, David Schumpert with David Hudock, Martin Linde, Adam Schumpert, and Pierre Wagenseil, Craig Williams with Chenoa Crabb, Stefan Elliot, Leonard Goulds, David Thatcher and Danica Zuks, "FFG Special Ops," Kevin Childress, Tim Flanders, Tod Gelle, J. R. Godwin, James Hata, Mack Martin, Thaadd Powell, and Sam Stewart, plus extra thanks to Bo Hasle Buur and Gav Thorpe

Имя персонажа _____ **Имя игрока** _____

Орден _____ **Прошлые события** _____

Характер ордена _____ **Личный характер** _____

Специализация _____ **Ранг** _____ **История силовой брони** _____

Описание _____

Характеристики

Дальний Бой (ДБ)	Ближний Бой (ББ)	Сила (Сил)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила Воли (СВ)	Общительность (Общ)

УМЕНИЯ

	Баз.	Изуч.	+10%	+20%
Азартные игры (Инт.)	☑	☐	☐	☐
Акробатика (Лов.)	☐	☐	☐	☐
Бдительность (Вос.)	☑	☑	☐	☐
Безопасность (Лов.)	☐	☐	☐	☐
Бесшумный шаг (Лов.)	☑	☑	☐	☐
Взрывотехника (Инт.)	☐	☐	☐	☐
Вождение (Лов.)†	☐	☐	☐	☐
Наземная техника	☑	☑	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Воззвание (СВ)	☐	☐	☐	☐
Выживание (Инт.)	☐	☐	☐	☐
Выслеживание (Инт.)	☑	☑	☐	☐
Грамотность (Инт.)	☑	☑	☐	☐
Дознание (Общ.)	☑	☐	☐	☐
Допрос (СВ)	☐	☐	☐	☐
Дрессура (Инт.)	☐	☐	☐	☐
Запретное знание (Инт.) †	☐	☐	☐	☐
Ксеносы	☑	☑	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Запугивание (С)	☑	☐	☐	☐
Исполнитель (Общ.)†	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Командование (Общ.)	☑	☐	☐	☐

	Баз.	Изуч.	+10%	+20%
Кутёж (В.)	☑	☐	☐	☐
Лазание (С)	☑	☑	☐	☐
Ловкач (Лов.)	☐	☐	☐	☐
Ловкость рук (Лов.)	☑	☐	☐	☐
Логика (Инт.)	☑	☐	☐	☐
Медика (Инт.)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Инт.)†	☐	☐	☐	☐
Планетарная	☑	☑	☐	☐
Обаяние (Общ.)	☑	☐	☐	☐
Обман (Общ.)	☑	☐	☐	☐
Обыденное знание (Инт.)†	☐	☐	☐	☐
Адептус Астартес	☑	☑	☐	☐
Война	☑	☑	☐	☐
Империум	☑	☑	☐	☐
Караул Смерти	☑	☑	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Оценка	☑	☐	☐	☐
Пилотирование (Лов.)†	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Плавание (С)	☑	☐	☐	☐
Поиск (Вос.)	☑	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐

	Баз.	Изуч.	+10%	+20%
Проницательность (Вос.)	☑	☐	☐	☐
Ремесло (Инт.)†	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Скрытность (Лов.)	☑	☑	☐	☐
Слежка (Лов.)	☐	☐	☐	☐
Тайный язык (Инт.)†	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Тактика (Инт.)†	☐	☐	☐	☐
_____	☑	☑	☐	☐
Техпользование (Инт.)	☐	☐	☐	☐
Уклонение (Лов.)	☑	☐	☐	☐
Учёное знания (Инт.)†	☐	☐	☐	☐
Кодекс Астартес	☑	☑	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Химика (Инт.)	☐	☐	☐	☐
Шифры (Инт.)†	☐	☐	☐	☐
Руны ордена	☑	☑	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Языкознание (Инт.)†	☐	☐	☐	☐
Низкий готический	☑	☑	☐	☐
Высокий готический	☑	☑	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐

†Обозначает группу умений

Способности космодесантника

Второе сердце/Оссмодула/Бископея/Гемастамен: дают особенности Сверхъестественная Сила и Сверхъестественная Выносливость.

Орган Ларрамана: предотвращает Кровотечение.

Каталептический узел: снимает штрафы к проверкам Восприятия при длительном отсутствии сна.

Преомнор: +20 к проверкам Выносливости против ядов.

Омофагия: получение умения или группы умения после съедания части врага.

Мультилёгкое: переброс проваленной проверки Выносливости при утоплении или удушении. Кроме того, даёт +30 к проверкам Выносливости против газов и переброс проваленных проверок.

Оккулов и ухо Лаймана: даёт таланты Обострённые чувства (Зрение, Слух) и +10 к подходящим проверкам Восприятия.

При-ак мембрана: погружение в анабиоз.

Оолитовая почка: переброс проваленных проверок Выносливости против ядов и токсинов, в том числе атак со свойством Отравленное.

Невроглотис: обнаружение яда по вкусу успешной проверкой Восприятия. +10 к проверке Выслеживания, если цель попробована на вкус.

Мукраноид: переброс проваленных проверок Выносливости против экстремальных температур.

Железа Бетчера: стрелковое оружие: дальность 3 м., урон 1к5, ББ 4, Отравленное. При трёх и более степенях успеха при попадании цель слепнет на 1к5 раундов.

Прогеноиды: извлекается успешной проверкой Медики.

Чёрный панцирь: при ношении силовой брони противники не получают бонуса на попадание за размер.

РАНЫ Всего_____Сейчас_____

Усталость_____

Критические повреждения _____

_____

БЕЗУМИЕ Сейчас очков_____

Боевые травмы_____

Проклятие примарха_____

_____

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ Полу___Полн.____

Натиск____Бег____

ОЧКИ СУДЬБЫ Всего____Сейчас____

ПОРЧА Сейчас_____

DEATHWATCH™

Permission granted to photocopy for personal use. © Games Workshop Ltd 2010. Character sheet also available for download at www.FantasyFlightGames.com

Характеристики

Дальний Бой (ДБ)	Ближний Бой (ББ)	Сила (Сил)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила Воли (СВ)	Общительность (Общ)

Оружие

Название			
Класс	Урон	Тип	ББ
Дальн	СкС	Маг.	Пз.
Спецправила			

Оружие

Название			
Класс	Урон	Тип	ББ
Дальн	СкС	Маг.	Пз.
Спецправила			

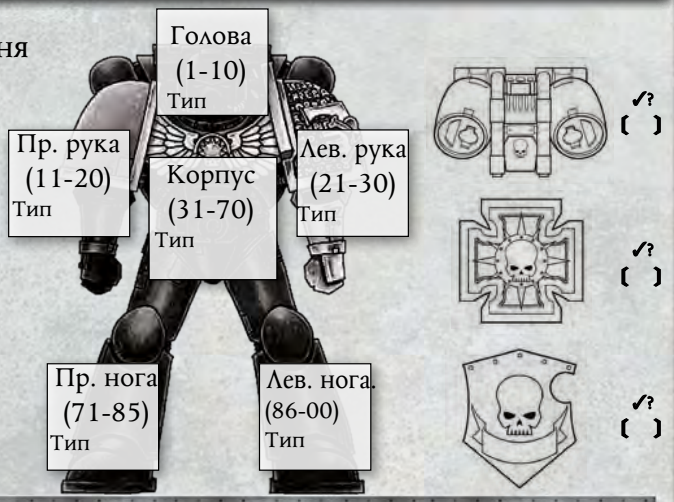
Оружие

Название			
Класс	Урон	Тип	ББ
Дальн	СкС	Маг.	Пз.
Спецправила			

Оружие

Название			
Класс	Урон	Тип	ББ
Дальн	СкС	Маг.	Пз.
Спецправила			

Броня



Возможности силовой брони

Сервоаугментированные мышцы: +20 к Силе.
Авточувства: Ночное зрение, невосприимчивость к фотонным вспышкам и оглушающим гранатам; Точечные атаки за Полудействие; +10 к проверкам Восприятия, связанных со зрением и слухом (складывается с Обострёнными чувствами, итого +20).
Встроенный вокс
Встроенные магнитные ботинки
Рециркулятор пищи: можно провести две недели без пищи.
Подавитель отдачи: стрельба из Лёгкого оружия одной рукой без штрафа.
Размер: Крупный (но чёрный панцирь снимает бонус к попаданию).
Большерукий: штраф -10 на все тонкие действия, кроме работы со снаряжением астартес.
Осмотическая система жизнеобеспечения: при ношении шлема – герметичность.

Таланты и особенности космодесантника

Амбидекстрия
Владение оружием астартес
Бугрящиеся бицепсы
Обострённые чувства (Слух, Зрение)
Неотразимый удар
Стальные нервы
Быстрое выхватывание
Сопротивляемость (Психосилы)
Каменная кожа
Мастер кулачного боя
Сверхъестественная Сила (×2)
Сверхъестественная Выносливость (×2)

Психосилы

Пси-рейтинг [____]

Слава

Текущая [____]

Опыт

ОО доступно [____]
ОО потрачено [____]

Снаряжение

Permission granted to photocopy for personal use. © Games Workshop Ltd 2010. Character sheet also available for download at www.FantasyFlightGames.com

РЕЖИМ ОДИНОЧКИ

Имя персонажа: **Ранг:**

Имя игрока: **Орден:**

Орденская способность: **Одиночная способность:**

Требуемый ранг: **Требуемый ранг:**

Эффекты: **Эффекты:**

Одиночная способность: **Одиночная способность:**

Требуемый ранг: **Требуемый ранг:**

Эффекты: **Эффекты:**

Одиночная способность: **Одиночная способность:**

Требуемый ранг: **Требуемый ранг:**

Эффекты: **Эффекты:**

НАЗВАНИЕ ОТРЯДА

СПЛОЧЁННОСТЬ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

РЕЖИМ ОТРЯДА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА: **ИМЯ ИГРОКА:** **ОРДЕН:**

ОТРЯДНЫЕ СПОСОБНОСТИ (СТР. 247)

НАСТУПАТЕЛЬНЫЙ МАНЁВР	**ДЕЙСТВИЕ**	**ЦЕНА**	**ПОДД.**	**ЭФФЕКТ**
Огневая поддержка	Поду/Своб.	1	Да	Концентрированный огонь на подавление
Тактическое перемещение	Поду/Своб.	1	Да	Безопасное перебрасывание между укрытиями
Истребление танков	Своб.	1	Нет	Совместная атака одного врага
Кинжальный огонь	Поду	1	Да	Мгновенная атака
Болтерный шторм	Своб.	3	Нет	Перемещение и выстрел из болтера
Громовой натиск	Своб.	3	Нет	Перемещение и удар в рукопашной

ОБОРОНИТЕЛЬНАЯ СТОЙКА	**ДЕЙСТВИЕ**	**ЦЕНА**	**ПОДД.**	**ЭФФЕКТ**
Разряженный строй	ПД	1	Да	Обмен Реакциями
Ложись!	Реакция	1	Нет	Быстрое перемещение в укрытие.
Перегруппировка	ПД	2	Нет	Ускоренное перевижение
Перехватим огонь!	Реакция	2	Нет	Распределение попаданий одной атаки между несколькими бойцами.
Окопаться!	ПД	3	Да	Усиление укрытия.
Форпост	ПД	3	Да	Концентрация стрельбы по одной цели.

Permission granted to photocopy for personal use. © Games Workshop Ltd 2010. Character sheet also available for download at www.FantasyFlightGames.com

DEATHWATCH

Ролевая игра во мрачной тьме сорок первого тысячелетия.

Ты – космодесантник, один из лучших воинов Империума. Генетически сотворённый и усиленный специальными имплантатами, ты намного сильнее, выносливее и смертоноснее любого человека. Ты был избран, чтобы присоединиться к отборному воинскому братству охотников на ксеносов – Караулу Смерти.

Ваш долг – проводить специальные операции в тылу врага, обыскивать мерзкие ксеноруины на запретных мирах и противостоять самым опасным чудовищам галактики... Такие испытания не по плечу простым космодесантникам – для них нужны настоящие герои.

Быстрая система создания персонажа позволит скорее начать игру, а система специализаций разнообразит её.

Динамические правила позволят вам справиться со всем – начиная от простого разговора и заканчивая безжалостными сражениями, сотворением психических сил и созданием структурированных операций, идеально отображающих задачи Караула Смерти.

Полное описание космических десантников и Караула Смерти от романиста Энди Хоара.

Вы можете начать вашу службу с приключений на передовых фронтах крестового похода.

Эта книга содержит всё необходимое для того, чтобы начать ваши приключения во вселенной **Warhammer 40000.**

Deathwatch
ISBN: 978-1-58994-778-8

GAMES WORKSHOP®
www.FantasyFlightGames.com